ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

5.11.94
Kč 24,-
35
Sk 29,-
DM 2,-

EXCALIBUR

EXCALIBUR Show

Commodore Amiga, Atari Jaguar, Apple Macintosh, PC, Nintendo, Sega...

prodejní výstava her a počítačů

zkuste tam přijít!

počítačové hry „v akci"

největší herní akce v dějinách střední Evropy

3. a 4. prosince v Paláci u Hybernů Praha

choďte po dvou (né, po čtyřech)

živé ukázky těch nejlepších a nejnovějších her

hurá!!!

těšte se!!!

Zlatý joystick

Z výsledků:

Arbi Computers:
Project X, Amiga 600, Libor Pavlík, 219 000
Tubular Worlds, PC, David Jirků, 182 650

Knihkupečtví Ryšavý:
Wolfeinstein 3D, 386 DX/4 MB, Pavel Dubšík, 423 100
Xenon 2, 386 DX/4, Tomáš Šafář, 1.220 170

Arcadia:
Streetfighter II, Amiga 1200, Jan Kněžínek, 401 106
Epic Pinball, Amiga 1200, Erik Hutter, 53.845 000

PC shop:
Tempest 2000, Jaguar, Jan Kamzik, 606 503

JRC:
Cybermorph, Jaguar, Jakub Slanina, 179 750

Dvořák Computers:
Project X, CD32, Pavel Kunrt, 334 000

Amiga Star:
Pinball Fantasy, CD-32, Aleš Veselý, 64.820 680
Apocalypse, Amiga 1200, Jiří Stránský, 71 - 5th level
Beavers, CD-32, Jan Mátl, 6 396

TNC:
Raptor, 386 DX40, Jiří Hradil, 1.543 855

PC SHOP, Vladislavova 24, Praha 1, 110 00
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6, 169 00
DVOŘÁK COMPUTERS, Tylova 406, Kutná Hora, 284 01
ARBI COMPUTERS, Železná 119, Mladá Boleslav, 293 01
ARCADIA, Skuherského 54, Č. Budějovice, 370 01
BBS, O.D. Korál, II. p., Plzeňská 9, Děčín 4, 405 61
DIGITRONIC s. s.r.o., Hradecká 1151, 500 02, Hr. Králové
Amiga STAR, Armenská 583, Pardubice, 530 02
COMA S.R.O., O.D. Fonya, Náměstí Míru, Svitavy, 568 02
KNIHKUPECTVÍ RYŠAVÝ, Česká 31, Brno, 602 00
TM COMPUTER, Nám. Svobody 3, Frýdek-Místek, 738 02
TNC, Krátká 9, Prostějov, 796 01

BEZ ZÁRUKY:
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň, 323 17
ALFA COMPUTER, 28. října 243, Ostrava
GERARD ELECTRONIC, U stadionu 1563, Most
KRATS, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří

ProCA

DATART INTERNATIONAL

VOCHOZKA TRADING

Presto·CS COMPUTER

PRINGTON

JRC

V příštím Excaliburu kupón na 50% slevu!!!

dopisy

Tři ze čtyřech

Vážená redakcia časopisu Excalibur! Som pravidelným čitateľom Vášho časopisu. Nakoľko som niekedy až príliš miernej povahy, doteraz som sa nikdy nenechal vyprovokovať článkami, či vo Vašom časopise alebo niekde inde k písomnej diskusii. Ale po prečítaní článku „Bude státním?" v Ex. 31 mi to nedalo. Chcel by som sa vyjadriť (teda už keď píšem) k viacerým témam: ❶ K tzv. tiežpodnikaniu nemenovaného štátneho podniku ohľadom ochrannej známky Excalibur nenachádzam slušných slov. Preto Ti milý vydavateľ nielen, že budem držať palce, ale nakoľko za všetkým sú peniaze, okamžite si idem predplatiť Ex. aj na rok 1995. K tejto akcii, ako k aktívnej podpore nielen môjho nejobľúbenejsieho časopisu, vyzývam aj ostatných čitateľov, ktorým osud Ex. nie je ľahostajným!!! ❷ „Konec války ...istů" - plný súhlas s názorom vysloveným v tomto liste. Nechajme raz a pre vždy tie žabomyšie vojny minulosťou. Veď všeci sme hlavne priaznivci počítačových hier. Ja osobne si rád prečítam recenziu a návod na akúkoľvek hru, pre akýkoľvek typ počítača. To, že to nie je práve pre ten môj počítač mi nevadí. prečítať si recenziu resp. návod na dobrú hru v Ex. je ako pohovoriť si s dobrým priateľom. ❸ Dotlač starších čísiel Ex. - len dúfam, že nezabudnete aj na svojich predplatiteľov (teda teraz myslím hlavne zahraničných ako v mojom prípade), ktorý by si radi dokúpili staršie čísla a nemajú možnosť navštívit Ex. show. Myslím, že viac informácií by neuškodilo. ❹ Excalibur BBS - málo informácií, to je to čo o Vás mám. V nodeliste síce je Vaše číslo uvedené, ale pokus o FREQ na FILES zostal bez odozvy (BTW: neočakávám na Vašej BBS nelegálne kópie hier. Ale mohli by tam byť napr. návody starších hier. :-)) Ak by bolo možné uverejnite trochu viac informácií o Vašej BBS. S pozdravom Váš čitateľ **Igor Juran**.

Jsem velmi potěšen, že jsi se trefil třemi čtvrtinami svých poznámek přímo do černého. Kromě války - istů, kterou se nehodlám zabývat (Jednak PC-čkáři nejsou -isti a za druhé celý spor vyvolal JKL, který potřeboval téma pro tu svou mizernou diplomovou práci ze sociologie a nezastavil se před ničím. Není také pravda, že za to můžu já, neboť kolečkovou židlí jsem mu tu Amigu přejel až potom... a nerad.) jsou všechny tvé náměty velmi zajímavé. ❶ „tiežpodnikanie" je krásné slovo vystihující přesně konání nejmenované a.s. Tvá aktivita s předplatným je skvělý nápad (výzvu otiskujeme s původním zvýrazněním), ale bylo by od nás neetické, kdybychom zneužívali naší situace k „nucení" čtenářů předplatit si Ex. Každá koruna (Kč i Sk) je samozřejmě dobrá a děkujeme všem, kdo se připojí k tvé akci. ❸ (Nezapomeneme -ml-) ❹ Nuže, info o Excalibur BBS: celá tato věc byla soukromá akce Napoleona, tehdejšího šéfredaktora Ex. Vydavatel ani redakce neměli a nemají k této BBS vůbec přístup (v redakci totiž nebyl a stále ještě není modem - GRRR! :-( ), tudíž dnes po odchodu Napoleona jsme nad Ex. BBS naprosto ztratili kontrolu. Nápad to byl dobrý, časem možná něco jako Ex. BBS znovu zorganizujeme, ale prozatím nic jako oficiální BBS mající něco společného s časopisem Excalibur neexistuje!* **Haquel P. Tickva** ■

Tolik kritiky?!

Vážená redakce Excaliburu, nikdy jsem nikam nic nenapsal, ale snad špatná nálada, konstelace hvězd či jiná událost mě vedla k tomu, že jsem usedl před svůj posvátný počítač a s úctou lehce pohladil všemocné tlačítko Power. Někde v dálce se zahřmělo, ozvalo se táhlé zavytí a já jsem svými hbitými prsty rozehrál symfonii slov a písmen. Už nesčetně vody v řekách uplynulo, co jsem si koupil první čísílko Excaliburu. V nedávné době se k tomuto plátku přidalo ještě Score. Vlastním

hitparáda

Každý došlý hlas se připočítává k současným výsledkům hitparády.

PC

1. **Doom II,** ID soft
2. **Mortal Kombat,** Virgin
3. **Lands of Lore,** Westwood
4. **Dune II,** Westwood
5. **Shadowcaster,** Origin
6. **Arena the Elder Scrolls,** Microprose
7. **TFX,** Digital Image Design
8. **Legend of Kyrandia 2,** Westwood
9. **Day of the Tentacle,** Lucas
10. **Goblins 3,** Coktel Vision

AMIGA

1. **K240,** Gremlin
2. **The Settlers,** Blue Byte
3. **Ishar II,** Silmarils
4. **Dune II,** Virgin Games
5. **Simon the Sorcerer,** Adventure Soft
6. **Body Blows Galactic,** Team 17
7. **Hired Guns,** Psygnosis
8. **Frontier,** Gametek
9. **Perihelion,** Psygnosis
10. **Lure of the Tempres,** Virgin

ST

1. **Ishar II,** Silmarils
2. **Legends of Valour,** US Gold
3. **Ween,** Cocteil Vision
4. **Robocop 3,** Ocean
5. **Lure of the Temptress,** Virgin Games
6. **Desert Strike,** Electronic Arts
7. **Shadowlands,** Domark
8. **Pushover 2,** Ocean
9. **Vroom Multiplayer,** UBI Soft
10. **Powermonger** , US Gold

8-BITY

1. **Dragon Wag,** Interplay
2. **Adax,** Avalon
3. **Draconus,** Cognito
4. **Skinhead,** E.S.C.
5. **Hans Kloss,** Avalon
6. **Mision Shark,** Avalon
7. **Krucjata,** ASF
8. **Turrican II,** Rainbow arts
9. **Blinky s Scarx School,** Zeppelin
10. **Lemings,** Psygnosis

EXCALIBUR

1. **Tie Fighter,** Lucas Arts
2. **Outpost,** Sierra On-Line
3. **The Settlers,** Blue Byte
4. **Pinball Fantasies,** 21st Century Entertiment
5. **Banshee,** Core Design
6. **K240,** Gremlin
7. **Elfmania,** Renegade
8. **Doom II,** ID Soft
9. **Perihelion,** Psygnosis
10. **Reunion,** Grandslam
11. **Robinsons Requiem,** Silmarills
12. **Beneath the Steel Sky,** Virgin
13. **FIFA Soccer,** Electronic Arts
14. **TurboRaketti,** Heikki Kosola
15. **NHL Hockey,** Electronic Arts
16. **Leisure Suit Larry VI,** Sierra On-Line
17. **Valhala,** Vulcan Software
18. **Mortal Combat,** Acclaim Entertainment
19. **TFX,** Digital Image Design
20. **Scorched Tanks,** Michael Welch

obsah

RUBRIKY

dopisy ----------3
hitparáda ----------3
obsah ----------3
IN-OUT ----------3
PREVIEW: Operation G2 ----------5
kaleidoskop ----------7
plakát ----------18-19

RECENZE

Benefactor ----------26
Bubble Dizzy ----------28
Carlos ----------28
Colonization ----------30
Cool Spot ----------29
Cosmox ----------29
Doom II ----------16
Overlord ----------8
Prehistoric II ----------28
Rolling Ronnie ----------29

NÁVODY

Darkmere ----------35
K240 ----------32
TIPY A TRIKY: Cheaty ----------10

INZERCE

Amiga Info ----------20
Atlantida ----------20
JRC ----------36
Presto CE computer ----------7
ProCA s.r.o. ----------17
Vochozka Trading ----------4,6
řádková inzerce ----------6

IN

JKL nedodal OUT
Blíží se Excalibur Show
Poslední díl ECTS
Zpoždění se zkracuje
Od příštího Excaliburu formát A4

OUT

JKL nedodal IN
JKL opět nedodal hitparádu
Blíží se Excalibur Show - ach jo!

ECTS - NOVÉ HRY - podzim '94

Kompletní seznam her — 21
Sierra on-Line — 12
SSI — 23
Team 17 — 14
Time Warner Interactive — 22
US Gold — 22
Virgin — 24

Příští číslo vyjde 16. listopadu

DÁREK

Zlatý joystick

Jak jsme slíbili v minulém čísle, otiskujeme očekávaný kupón. Pokud chcete získat 50% slevu na vstupném, pečlivě ho z Excaliburu vystřihněte a odevzdejte při placení vstupného. V příštím Excaliburu bude další kupón!

střííííh!!!

KUPÓN PRO VSTUP S 50% SLEVOU na Excalibur Show 1994

PRODEJNÍ VÝSTAVA POČÍTAČŮ A POČÍTAČOVÝCH HER

3. - 4. prosince 1994

Palác U Hybernů Praha

Tento kupón vystřihněte a odevzdejte v pokladně při placení vstupného na výstavu. Automaticky obdržíte 50% slevu z plné ceny vstupenky. Slevy se nesčítají - na 1 osobu 1 kupón!

JAK SI PŘEDPLATIT EXCALIBUR ZA 18 KČ A JAK STARŠÍ ČÍSLA?

❶ **Co si můžete předplatit?** Na skladě zatím je: **Excalibur 11-13** po 24 Kč, **Ex14-21** po 29 Kč, **Ex22-23** po 39 Kč, **Ex25-35** po 24 Kč, **Amiga magazín** 3 - 7 po 14 Kč a grafický časopis **PIXEL 1-4** po 48 Kč. Doporučujeme si předplatit dosud nevyšlé Excalibury, maximálně do čísla 59 včetně, za rok tím ušetříte 144 Kč (sleva 25%). V případě nejasností volejte v Po-Pá mezi 9.00-16.00 hod. **tel. 02/66712315-6.** ❷ Na složenku **typu C** *(k sehnání na poště)* napište adresáta: **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.** ❸ Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat *(včetně PSČ)*. Na zadní stranu "ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte *(např. Ex11 až 13 = 3 čísel x 24 = 72 Kč, Ex36 až 47 = 12 čísel x 18 = 216 Kč, celkem 288 Kč)*. ❹ **Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřížek si ponechte.** Do 28 dnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme k dispozici, poštou na Vámi uvedenou adresu. Nově vyšlá čísla Excaliburů předplatitelé obvykle obdrží nejpozději 1. a 16. dne každého měsíce. Časopisy nezasíláme na dobírku.

SLOVENSKO

vyřizuje firma **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34.** Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy **A.L.L. PRODUCTION (tel. 02/769251, 769350, 769837). Důležitá informace: předplatné na Slovensku je 22 Sk + 10 Sk** (bankovní převod). Informace o předplatném v SR na tel. číslech **02/769251, 769350, 769837.**

EXCALIBUR

Publikace vydavatelství Popular Computer Publishing (PCP)
Založeno 1990
VYDAVATEL: Martin Ludvík (-ml-).
ŠÉFREDAKTOR: Jan Kleisner (JKL).
REDAKCE: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tickwa), Václav Provazník (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Zdražil (Shadow), Jan Tománek (Beast), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Tomáš Landa (Silver).
EXTERNÍ PŘISPĚVOVATELÉ: Tomáš Jungwirth (TJoker), Martin Škorpil (Šnorchl), Petr Vochozka (RIP), Dan Hodač (sir Danny). Štěpán Kment (Dawn)
ADRESA REDAKCE: Excalibur - PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Nevyžádané příspěvky nevracíme.
EXCALIBUR BBS: 23:00 - 07.30 tel.: 02/374863.
GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s.
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MIČ 47 129.
ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.
PŘEDPLATNÉ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Tel.: 02/66712315 (po-pá 9-16 hod.), záznamník + fax: 02/66712316.
ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková.

Copyright® Popular Computer Publishing, 1994.
Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována, uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

Informace a software do tohoto čísla nám poskytly tyto firmy:

Netestováno na zvířatech

Konec roku 1994: Podstatné snížení základních cen plošné inzerce v EX!

celá strana color *(210 x 297 mm)* 20.625 Kč !!!

Slevy až 20%!

Ceny jsou uvedeny bez DPH.

Tel: 02/66712315 (9-16 hod.), Tel + Fax: 02/66712316

NÁKLAD: 25 000

všechny čísílka, tady kromě čísla 22, které mě svou cenou doslova vyrazilo dech a než jsem se probral z komatu a znova nadechl, po Excaliburu zbyl už jenom prach, který rozprášil dravý vítr do všech stran. Větev stromu, jakoby něco chtěla, zaťukala na skleněnou výplň, a já se jdu s chutí pustit do kritiky. Takže... docela normálním se jevil člen redakce - Dundy, tedy až do té osudné chvíle, co jsem si přečetl čísílko 26. Tedy tak malé IQ jsem u lidí vůbec nepředpokládal. ...Dundy napsal něco v tom smyslu, že nečte Score proto, že jsou tam neaktuální článečky. Tak teď zavolejte tu dutou hlavu a ať laskavě čte: ...a to se nezmiňuji o novinkách. Ty vaše novinky jste mohli spíš nazvat Oldies but goldies. Samozřejmě vím, a proto si také kupuji Ex., že nějaké informace máte dřív vy. Vy také vycházíte 2x měsíčně, ne? Score jednou, hmmmm, to se to potom vytahuje, co??? Nějaká chvála... Od 29. čísílka pekelné zlepšení designu. Jsem rád, že se také občas podíváte na nějaké to české dění. Musím vás však pokárat za to, že redakce si myslí bůhví jak není vtipná a perfektní, ale vy opravdu nemáte tu správnou šťávu jako Andrew a Ice. ...pisatel pokračuje přehnanou kritikou našeho skvělého a geniálního šéfredaktora s použitím slov: tupounek, geniální (myšleno patrně ironicky), imbecilitu (ve smyslu: „má koho, co„), bezbřehá naivita, chvástati se, debil a zvolání "do Bastily!„ -red. ... That's all absurd folks aneb ty hlášky v English language si můžete odpustit. Já vám věřím, že umíte English. Já to taky neřvu do world. Je to přece časopis pro české pařánky, isn't it? Musím utřít slzičku, která se vehementně snaží ukápnout do hluboké tůňky a zčeřit tak alabastrově modrou hladinu. Staré dobré časy Excaliburu se už asi nikdy nevrátí. Jen tak dál, máte co dohánět...

Milý Neznámý! Tvá exhibicionistická literární kreace nás v redakci všechny očarovala. Hle! Otevřel jsi nám oči! Konečně víme, že nejsme sami, kdož při spuštění počítače slyší táhlá zavytí, kdož jsme viděli Excalibur rozpadati se samočinně v prach a kdož při zvláštních událostech, jakými jsou například konstelace hvězd, zabraňují agresivní slzičce v pádu do alabastrově modré hlubiny... Na hlavu mi právě ťuká nějaká haluz a chce, abych se vyjádřil k některým tvým poznámkám. Nuže: Dundy, ač milovník techna, má IQ poměrně vysoké. To, že napsal do Ex. důvody, kvůli kterým nečte Score, byla chyba, ať už byly tyto důvody jakékoli. Jinak my v redakci Score pochopitelně čteme, protože ignorovat tak silnou konkurenci nemůžeme. To je jedna věc. Druhá věc je, kdo a proč je aktuálnější. Kdyby byla firma Vision tak nezávislá na Score (a naopak) jak tvrdí, bylo by v jejím zájmu půjčovat hry, které dovážíš, i nám. Důvod, proč tomu tak není, je nasnadě. Vision je zatím jediným velkým dovozcem her do naší vlasti, takže nám nezbývá než hledat jiné cestičky. Jednou z nich je právě vydávat Ex. jako čtrnáctideník. Takže zas tak se nám to nevytahuje!!! Chvály jsi nám, milý člověče, opravdu mnoho nenadělil, ale nevadí. Jdeme dál. My opravdu nemáme "tu správnou šťávu jako Andrew a ICE„, a jsme si toho vědomi. JKLovi například nekolují v žilách zvratky a ve mě by se slizu také nedořezal (viz frekvence takových slov ve Score č.9). Dokonce máme tu drzost, že nezačínáme každou větu oznámením: "Shakespeare, Čapek, Bulgakov, Vančura a Andrew by to sice napsali lépe, ale...„. Komu to vadí, tomu není pomoci.
P.S. Kdy se zase sejde konstelace hvězd s tvou špatnou náladou?
P.P.S. And IMHO notes in English language aren't so bad (sometimes). Real gamers understand!
P.P.P.S. Omlouvám se za zkrácení

HAQUEL P. TICKVA ■

VOCHOZKA TRADING

Jistě jste si už dávno chtěli koupit nový monitor, pružnější klávesnici, kvalitnější zvukovku, větší harddisk, pohyblivější myš, doublespeedovou CD-ROMku, spousty disket, více paměti, rychlejší procesor, matematický koprocesor, přenosný pevný disk a jiné nákladné věci. Ale chybí vám jedna maličkost:

peníze

Připravujete-li hru, jste-li vynikající grafik, hudebník nebo programátor (pouze PC nebo Amiga), ozvěte se nám , postaráme se o profesionální distribuci.

VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, 572 01 Polička, tel.0463/22 373.

Hodnocení: jsi duch dobrý či zlý?

Vážená redakce Excaliburu! Po dlouhém rozvažování jsem se rozhodl Vám věnovat pár řádek (jak jste možná zjistili). Nelíbí se mi systém hodnocení. Tabulky jsou sice bezva, přehledné, vypracované a jsou tam i věci, které mi dřív vyloženě scházely. Jenže v celkovém hodnocení to (trochu) pořádně skřípe. Je trochu nelogické, že celkové hodnocení je zcela nezávislé na hodnocení ostatních parametrů. Je přinejmenším paradox, že třeba ani jeden z hodnotících parametrů nedosahuje hodnoty celkového skóre. To si celkové skóre rovnou vymýšlejte - bude to tak možná lepší. Také se mi nelíbí příliš vysoké hodnocení většiny her. Myslím si, že hodnocení neodpovídá kvalitě (třeba 96% u Larryho 6 mi málem způsobilo infarkt). Jen se nebojte nějaké to procento ubrat, nic Vám to neudělá. Věnujte se také hrám na ostatní počítače (např. ZX, Atari, atp. nekupují vás jen PC-čkáři a Amigisté - jóó a abych nezapoměl hry na PMD můžete vynechat). Vydáte taky někdy návod na Ishara I a Dizzy 5? Jinak je Váš časopis opravdu super! Jak nová úprava, tak i nové rubriky, pěkné obrázky (až na výjimky např. v Ex. 31 ze hry Robinson's Requiem - takové zvětšené "paskvily„ by se zde neměli objevovat), cheaty - chtělo by to, aby jich bylo více, různé informace a zajímavosti. No prostě samá zlepšení. No a je to. Už mě máte za sebou. Přeji mnoho úspěchů (hlavně v pařbě) do příštích let. S pozdravem **Ondřej Hanzlík**.

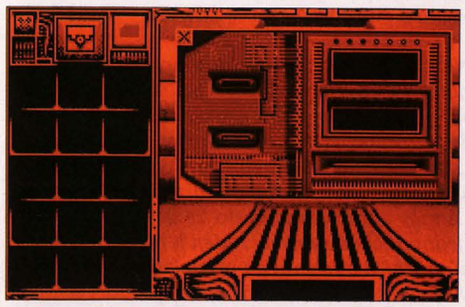
Ahoj Ondro! Jistě sis povšiml, že tabulky 4. generace jsou již devátého v pořadí. Bylo upřímnou snahou všech týmů kolem Ex., aby právě jejich "nové„ tabulky byly ty nejlepší. Kdybys měl možnost zúčastnit se všech těch nekonečných diskuzí o podobě tabulek 7, 8 a 9 jako já (viz Ex. 29), shledal bys, že se vždy našla spousta argumentů pro

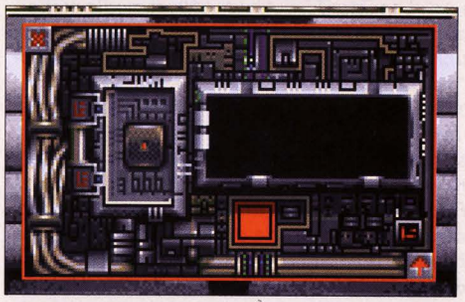
PREVIEW

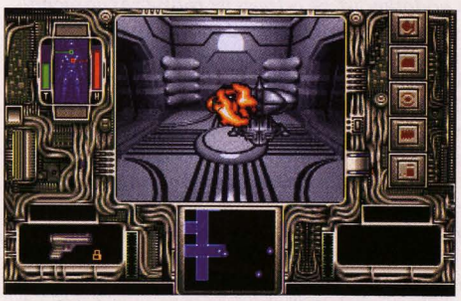
Operation G2

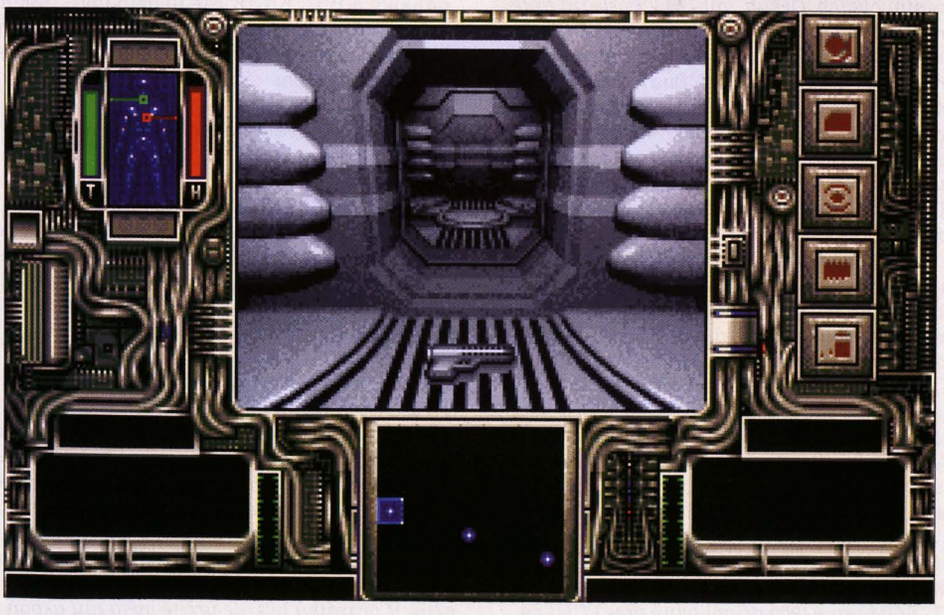
Děj této připravované hry od firmy Psygnosis vás zavede do „lehké“ budoucnosti. Do doby, kdy mezihvězdná doprava bude tak běžná jako dnes třeba McDonald's. A jelikož těch tu je všude dost, dovedete si představit, jak to bude v budoucnu vypadat s tou dopravou. No a tak hustému provozu se nevyhnou bouračky, ať mezi loďmi samotnými či s nějakými vesmírnými tělesy. Takže po oběžných drahách či v okolním vesmíru se potuluje spousta rozbitých a zpravidla už neobydlených lodí, na kterých ale ještě mohl zůstat náklad. Několik společností se rozhodlo si ten náklad vzít. Jednou z těch společností je i De-Con Division a vy jste jejím zaměstnancem. Samozřejmě, že vaším úkolem je prozkoumávat vraky vesmírných lodí a zbavovat je přebytečné přítěže v podobě různě cenného nákladu. Do teď to byly snadno vydělané prachy, ale včera... Šéf vám svěřil Operaci G2. Máte vyložit loď plnou lékařského vybavení. Loď je ale bohužel chráněna roboty s označením Simskin Revenue Ochrání (neplést s s.r.o.) droidi. Roboti, kteří nekladou otázky, ti vás prostě zlikvidují. Tentokrát si své peníze budete muset opravdu zasloužit...

Jedná se o dobrou akční hru, ve které je vaším úkolem samozřejmě likvidovat roboty a zmocnit se nákladu. Některé sekce lodi jsou ale uzamčeny, takže k nim nejprve musíte najít klíče (resp. karty) nebo sešlápnout různé spínače, alespoň se pak hra nezvrhne v bezduchou střílečku. Po cestě můžete sbírat medikity, lepší zbraně a náboje, jako v každé dobré akční hře. Hru vidíte „vlastníma očima“, ale nepohybujete se plynule jako třeba v Doomovi, nýbrž jako třeba v Lands of Lore (nechci tuto hru srovnávat s tak skvělým dungeonem, jde pouze o způsob pohybu), což znamená sice po čtverečkách, ale přechod z jednoho na druhý je plynulý. Měl jsem možnost hrát demo této hry a dost jsem ho žral. G2 mě tak uchvátila, že jsem nevstal od počítače, dokud jsem to demo nevyhrál (což byl bohužel jen jeden level a navíc limitovaný časem). Grafika je k této hře vhodná a dobrá, hudba nic extra (monotónní bzučení klimatizace či co to je), zvukové efekty normál, ale to vše se může vylepšit, hodnotím zatím jen demo. Roboti jsou sice stejní, ale třeba v dalších patrech se změní. Tohle všechno by ani nevadilo, kdyby odstranili podle mě hlavní chybu. Střely robotů mě totiž mohou zasáhnout, i když se schovám za roh, což mi docela vadí, zvláště když robota musíte likvidovat nejlépe z bezprostřední blízkosti a přitom nejhorší zbraní je pistole. Doufám, že všechny tyto nedostatky Psygnosis odstraní. Pak by to byla dost dobře provedená akční hra, na kterou se už teď můžete těšit. **LEWIS**









soud střepinkový

Střep vystřihněte

a jakýmkoli způsobem přichyťte na dopis či korespondenční lístek. Zároveň odpovězte po pečlivé úvaze na tyto otázky:
Kdo je: ***1)*** *můj nejoblíbenější redaktor,*
2) *můj nejméně oblíbený redaktor?*
Jaký je: ***3)*** *nejlepší článek v tomto čísle,*
4) *nejhorší článek v tomto čísle.*
5) *Je tento Excalibur zatím nejlepší v historii?*
Pokud ke svým pěti odpovědím připojíte podrobnější komentář, budeme jen rádi. Hlavně nezapomeňte uvést svůj věk, vzdělání a typy počítačů, které vlastníte. **REDAKCE**

i proti tomu, co bylo později přijato. Fakt, že výsledné procento není aritmetickým průměrem čtyřech hodnocených vlastností, pouze svědčí o našem přesvědčení, že ony čtyři vlastnosti nejsou vyčerpávající. Máš pravdu v tom, že pokud určí autor výsledné procento, které je o hodně vyšší (nebo nižší) než je průměr ostatních položek, měl by pro to mít nějaký inteligentní důvod. Za 96% u Larryho a za riziko srdeční zástavy se omlouvám. Chtěl jsem jen dát najevo, že je CD verze o dost lepší než ta disketová, která dostala 94%. Procenta sice stárnou, ale vsadil jsem spíš na první dojem čtenáře. Stejně jako ty nesouhlasím s vysokým hodnocením a prosazuji názor, že průměrná hra má mít 61% (toto číslo vychází z průměru grafického hodnocení - viz opět Ex. 29). Dělám proti přehnaným hodnocením všechno, založil jsem sdružení N.O.H.A., hodlám zabít Beasta a kandiduji ve volbách. Mimochodem ty "zvětšené paskvily„ nejsou zvětšené ani o milimetr. Jsou to neupravované screenshoty.

HAQUEL P. TICKVA

Larryho bratr

Ahoj Excalibur! Váš časák je bezva! Úprava, grafické hodnocení je super! Asi si říkáte - ajéje, ten zase neví, o čem by psal, tak aspoň vychvaluje - ale nemáte pravdu! Asi od května připravujeme s kámošema hru ve stylu světoznámého Larryho, která by se měla jmenovat Jack Laffer - Brother of Larry. Nedivte se proto, že mě zmínka o hře 7 dní a 7 nocí příliš nenadchla. No nic. Jack Laffer by měl být hotov do příštího léta (on Amiga with C.A.G.) Proč za tak dlouho? No, ehm, no, já jsem si totiž Amigu dosud nepořídil. Grafiku, hudbu, děj, kecy, to všechno je hotové, ale dát to do hromady - to bude chvíli trvat. Ale zatím se situace vyvíjí docela dobře. Proto bych k Vám měl pár otázek: 1. Mohli byste napsat něco o C.A.G.? 2. Jaké jsou podmínky odkoupení hry od Vochozka Tradingu? (A kolik dává?) 3. jaký je rozdíl mezi Amigou 1200 a CDTV (AGA čipy, RAM...) Redakci v čele s JKL a -ml- zdraví **SCS**.

Nevím, jestli je to úmysl nebo zvláštní shoda náhod, ale vždy, když do redakce přijde podobný dopis, ukrývá se jeho autor a potencionální majitel obří softwarové společnosti pod nějakým nesrozumitelným pseudonymem. Chápu, že budoucí milionáři chtějí chránit svou totožnost, ale pochopte zase vy, že dotazy týkající se tvorby a distribuce her dáváme přímo Petru Vochozkovi a když neuvedete jméno a adresu, musíme je prostě vyhodit. Berte, prosím, tento dopis jako varování před podobnými chybami. Pokud byla adresa na obálce, pak se omlouvám, ale obálky jdou do koše většinou dříve, než vůbec někdo dopisy čte. Jinak přeji s Jackem mnoho úspěchů. (Ono mezi námi: sedm sedm nebude nic moc. Když viděl manažer Sierry hratelné demo, propustil sice okamžitě Al Lowea, ale odmítal oznámit zrušení firmy! Jak říkám - nic moc). **HAQUEL P. TICKVA**

Aeoha! (Co to je? -red.)

Kde jsou Atari minulých let? Jako by už nebylo dost slibů, že new generace si začne vážit osmsetek. Chápu. Commodore C64 byl nejlepší osmibit, ale Atari hned za ním. Hunter měl s žebříčkem pravdu. Je to furt the same. Trochu života do toho umírání osmibitů. Vzpomínejte na čem asi začínali dnešní PC (a jiné) formáty (herní). Když jednou naslibujete několikrát za sebou rovnováhu C64 a Atari, tak to sakra taky dodržujte. Atari fajtuje za lepší život a Avalon neumírá.
Bye **GNOW**
P.S. Sázím kilo na to, že to neotisknete, protože podobných nezodpovězených dopisů máte hory (viz Ex. 26)
P.P.S. Nevymáčkli byste ze sebe zbytek sil a návod na Spellbounda? Thanx!

Ameoba! To se vám to sází, když my na Vás nemůžeme. Já vždycky přehrabu celou korespondenci, hledám, hledám, ale ještě nikdy jsem žádné vyhrané peníze nenašel. No nic. Nerovnováha Atari a C64 nemá původ v našem nadržování firmě Commodore, nebo v sympatiích pro Atari. U C64 se nám zkrátka podařilo najít schopné lidi a vyřešit otázku nových her (kde brát a nekrást), s Atari jsme takové štěstí neměli. Děláme a budeme dělat všechno pro to, abychom vyšli vstříc všem počítačovým hráčům, gamesníkům a pařanům. Nový konkurs na redaktory byl prvním krokem... **HAQUEL P. TICKVA** ■

Zaostřeno na Amigu

Nazdar Excaliburáci. Jsem rád, že vás vidím!? (cítím?! slyším?!) (co to ?!#?) No nic. Měl bych pro vás pár otázek. Můžete si je nechat. Místo nich mi můžete poslat třebáá... třeba odpovědi. Takže: kterou začít? ... (začnu třeba tou třetí). ❶ Je možné namontovat HDD 3.5" do A600 a A1200? ❷ Psali jste, že se starým předplatitelům prodlouží předplatné. Mě přestal Ex. chodit od č. 27 (včetně). Cena se hodně měnila, ale nedošlo mi žádné upozornění o ukončení předplatného. ❸ Rád bych se zeptal, jestli nevíte něco o Wolfensteinovi, UFU (nebo DOOMovi he, he) na Amigu. ❹ ... Je lepší koupit CD32 a vybavit jí, nebo koupit A1200 s CD-ROMem? Toť k otázkám vše. Nezbývá než zkritizovat ten váš časák. Současný tabulky jsou výborný, obálka stoprocentní (Ex. 30). Žeru prostě všechno co v něm napíšete. Recenze na Amigu, PC, CD. Je to prostě... prostě... prostě ... zbytek dopisu se povětšinou sestává z řady znaků, které nedávají v daném jazyce významový smysl, popisů několika sebevražd a množství výkřiků a citoslovců -red. ... **Zdeněk**

❶ Na Amigu 1200 3.5„ harddisk určitě připojíš. Problém je v tom, že původně je určena na dvě a půlky, které jsou o dost dražší než obyčejné 3.5". Jediná úprava, která se musí provést je převést 3.5„ konektor na 2.5" do Amigy. Podmínkou je aby tvůj harddisk měl dostatečně nízký profil, aby se do Amigy vůbec vešel. Přesto, že se jedná o poměrně jednoduchou úpravu, raději ji přenech odborníkům v některých amiga prodejnách, které poskytují i servis. (Např. ne vždy se ti podaří sehnat ten 2.5„ konektor.) Do Amigy 600 jde podle mého názoru jen 2.5" harddisk, ale v zásadě jde všechno - kupříkladu vyvést kabel ven a harddisk si „odložit" kamsi na stůl. Toto se podle jednoho našeho předního počítačového odborníka nazývá „vanová technologie", neboť když si chce člověk rozšířit takovýto počítač, musí si k němu přikoupit ještě vanu, aby mohl případné doplňky kam odkládat. ❷ Rád bych ti na tento dotaz odpověděl, jenže na to abych mohl zjistit zda došlo k nějakému omylu nebo je tvé předplatné v pořádku, musel bych znát tvoje plné jméno nejlépe i s adresou. Mohl bys podotknout, že adresu jsi řádně zaznamenal na druhou stranu obálky dopisu, ale z nějakých záhadných důvodů přijdou všechny dopisy do redakce bez obálek. Snad je to tím že poštu vždycky přinese vydavatel. (Asi má hlad chudák.) Takže sorry, příště zkus adresu napsat do dopisu. Třeba ji jenom obálky a adres si nevšímá. (Hlad mám, ale špinavý papír nejím. Obálky vyhazuji, abych se nevyčerpal jejich nošením. Pokud uvnitř není adresa, zkontroluji obálku. Pokud je adresa jen na obálce, obálku přinesu. Prosím Vás, lidi, pište své adresy také na dopisy, abych se nevyčerpával nošením obálek. Děkuji. -ml-) ❸ V poslední době jsem viděl spousty hratelných dem pro Amigu 1200, ale nedá se říci, že by některé z nich mohlo konkurovat Doomovi na PC. Buďto hrubé detaily v poměrně rychlém prostředí, nebo obstojná grafika funkční jen na dvanáctistovkách s turbokartama. To ovšem neznamená, že by se nemohla v nejbližší době objevit hra jako Wolfenstein. U UFa je situace jiná. Přislíbeno bylo na konec prázdnin, ale kde nic tu nic. Nicméně čekej už brzo, možná snad...(Po uzávěrce - UFO je tady. Sice jen AGA, ale stejně dobré jako na PC!) ❹ V současných podmínkách našeho trhu jsou obě dvě možnosti velmi obtížně proveditelné. U málokterého prodejce se ti podaří sehnat rozšiřovací modul SX1 nebo Rapbox pro CD32. Stejně obtížně se dnes bohužel shání samotná Amiga 1200 a koupit tady CD - ROM přímo na A1200, který se třeba v Anglii běžně prodává, je také takřka husarský kousek. Ale přeci jenom ti něco poradím. V poslední době už obchody začali zmíněný Paravision SX1 dovážet a tak CD32 rozšířená tímto modulem na A1200 (to znamená i s FDD a klávesnicí) přijde na cca 20 000. Pro zajímavost - CD - ROM pro A1200 připojitelný přes PCMCIA stojí v Anglii cca 200 liber. **JKL** ■

Sháníte starší Excalibur, nutně ho potřebujete a nevíte, co si počít. Neváhejte a navštivte jednu z těchto prodejen, určitě neodejdete s prázdnou

ALFA COMPUTER, 28, října 243, Ostrava
ALFA COMPUTER, Radniční 27, Hranice na Moravě
ARBI COMPUTER, Železná 119, Ml. Boleslav
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň
GERARD ELECTRONIC, U stadionu 1563, Most
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
KLUB 602, Martinská 5, Praha 1
KRATS, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří
PC SHOP, Vladislavova 24, Praha 1
TM COMPUTER, Náměstí Svobody 3, Frýdek - Místek
VIDEO URBÁNEK, Hlavní nádraží, Plzeň

Pozor !!!
dne 16. 11. 1994 vyjde
nová česká hra
7 DNÍ A 7 NOCÍ
v PC a Amiga verzi
VOCHOZKA TRADING
sledujte Excalibur

řádková inzerce

Amiga

Výborný vánoční dárek je nová super hra pro Amigy "Hollywood - Arnold&Spol"! Pomožte svým oblíbeným fil. hvězdám v nouzi a užijte si spoustu srandy! Směs akční a log. zábavy s výbornými skladbami a podmanivou grafikou. Chytne malé i velké! Taková česká hra tu ještě nebyla. (150Kč + pošt.) DW., Box 345 Pošta 5, 505 H. Králové, Tel. (Po - So: 11 - 15) 049/34969.

Prodám barevný monitor C1084S. Stáří 3/4 roku. Cena dohodou (do 7.000,-). Dále HD Seagate 2,5" 81 MB. Cena včetně kabelu 6.400,-. Bližší informace na tel.: 6436859.

Prodám HD Caviar 2.5" - 170 MB. Večer Tel.: 6278641

Prodám Amiga 500 2.5 MB RAM - něm. verze, TV - modulátor, myš + podložka, joy, midi - interface, origin. programy, literatura. Cena dohodou.

Prodám: Amiga 600 HD 40, rozšířená paměť o 1 MB, cca 200 značkových disket s kvalitním softwarem, 2 joysticky, literatura, manuály v češtině i němčině, box na 80 disket, stereo monitor Commodore 1084 ST. Cena Kč 23.000,-. Ústí nad Labem., tel.: 047/46323

Atari

Pozor zájemci o BBS na Atari volejte na první BBS pouze pro Atari u nás. ATOS: 24228640. Ve všední dny je provoz od 19 do 8 a v sobotu od 14 - 8 hodin.

Najnovšie super hry 90-94 aj na disk a QMEG, kúpim, vymením, nahrám. Zoznam za zoznam. Platí stále. Adresa: Ľubo Roba, Poste restante, Pošta 1, Košice, 04001, SLOVAKIA

Prodám Atari 520 STFM 3,5 flopy 1,4 MB rozšířená RAM na 1024 KB na typ 1024 STFM, mono monitor, výstup na MIDI pro řízení hudeb. zařízení, joystick, myš, mnoho her, tiskárna star LC 10. Cena dohodou. Černá P. TEL.: 0312/5141(250)

PC

Prodám PC 386 DX/40, 4 MB RAM, 85 MB nezastrackerovaný HDD, Drive 3.5", softwarové vybavení na přání. Motherboard Escom s komponenty Olivetti. Vše za výbornou cenu 20.500 Kč. Možno i Sound Blaster 2.0 + vybavení za 4100 Kč. Adresa: Pavel Valoušek Pod Senovou 62 A, Šumperk, Tel.: 0609/2431

Prodám tyto hry na PC: F1 - GP, Doom, F117A, TFX. Tel.: 0303/43460

Prodám CD-ROM Double speed, Mitsumi FX002D za 4.300,- Martin Škorpil. Tel.: 24229877

Prodám HD Caviar 2.5" - 170 MB. Večer Tel.: 6278641

Různé

Prodám originální nereg. hru Seal Team včetně manuálu za 869 Kč + poštovné. Zdarma přidám originální hru Lemmings (pouze za cenu diskety). Pavel Kuthan, SNP 2290, Louny 440 01.

Prodám počítač Didaktik M, 2 Joy, 2 kazety (2000), disk. jednotku D40 (3200), disk. box plný a nahraný 100 disketami (1000). Diskety možno rozprodat i jednotlivě. Seznam zdarma. Vcelku pouze 6000. Napište si o informace. V. Kroc, Třešňová 210, Krupka 41742

Nabízím joystick Quick Shot 1, bez mikrospínačů s dvěmi tlačítky fire, který se dá připojit na běžný typ počítače např: Didaktik M, C64, Amiga, Atari atd. Neuvěřitelná cena - 70 Kč. 100% funkčnost. Zašlu obratem na dobírku. Jan Skokanek, Mládežnická 20, Havířov - Podlesí 736 01.

Uživatelům Sharp MZ-800 nabízíme mnoho nových programů, her, literatury a periferií! Pište si o kompletní katalog Fy BBS s.r.o.: P.O. BOX 50,405 02 Děčín II.

Soukromý inzerát napište čitelně nejlépe na čtverečkovaný papír a zašlete na adresu vydavatele. Délka max. 250 znaků včetně mezer. Inzerát, podaný za účelem zisku patří mezi inzeráty komerční. Redakce si vyhrazuje právo na posouzení typu inzerátu a případné vyřazení z neplacené inzerce.

Komerční inzerát otiskneme, pokud bude k inzerátu přiložen doklad o úhradě inzerátu (ústřižek složenky nebo kopie výpisu z účtu). Fakturu na vyžádání vystavíme před zaplacením inzerátu. Jeden znak u komerčního inzerátu stojí 1,80 Kč včetně DPH.

Možná jste si již všimli, že již po šest čísel
MŮŽETE INZEROVAT
ZDARMA!

Přišly nám ještě dva hezké dopisy. Z toho prvního jsem přeluštil po značné námaze pouze slovo „pankáč" a P.S.: „Kdyby jste to nemohli ..., tak mě stačí věnovat 2 cm ve ... časopisu a napsat, abych to napsal na stroji.". Tímto tedy věnujeme našemu čtenáři ty 2 cm.

Druhý dopis je krátký, ale o to obtížnější je na něj odpovědět:

Nejlevnější počítač

Vážená redakce Excaliburu, chtěla bych Vás poprosit o informaci, kolik stojí nejlevnější počítače. Ale bez tiskárny. Žádám Vás o radu, protože nemám dostatek zkušeností a peněz. Děkuji. Vaše čtenářka Lucie.

Milá Lucinko! Nejlevnějších počítačů je spousta (IQ-čka snad rozdávali v některých školách i zadarmo), ale pokud tě zajímají nejlevnější použitelné počítače, měla by ses určitě poradit s rodiči. Já osobně bych ti radil nějaký laciný osmibitový počítač (bez tiskárny) nebo Amigu 500 na inzerát. Počítej s tím, že většinu her, o kterých si můžeš v Ex. přečíst, si na horších počítačích než Amiga 500 nezahraješ. A horší se v tomto případě = levnější. V prasátku bys ale určitě měla mít aspoň 5 000 Kč. Ahoj **HAQUEL P. TICKVA** ■

kaleidoskop

● U.S. Gold. Ten chystá na naše PC a Macintoshe hru Spectre VR. VR je tu nejspíš pro to, že podle výrobce by se mělo jednat o jakous takous virtuální realitu a to dokonce i na 286. Když se ovšem podíváte na obrázek, tak to moc jako realita nevypadá. V zásadě se jedná

o to, že létáte s kosmickou lodí proti hordám nepřátel, ale také přátel, neboť hra bude umožňovat propojení po síti. To bude asi jediná zajímavost na této hře, i když je možné, že nás U.S. Gold příjemně překvapí. ● Další hrou od Goldů bude snad daleko lepší strategická fantasy - Dominus. Ocitnete se v roli vládce království, které se musí bránit proti

řadám nepřátel. Na svou obranu budete vytvářet příšerky, které snad zastaví řady postupujících agresorů. Vaši obránci můžou použít až 70 kouzel. Teď stačí jen rozestavit postavičky do klíčových pozic a připravit se na první útoky. Hra je zatím jen na PC a PC CD - ROM, ale stačí ji, díky Bohu, jen single speed, nebo v případě disketové veze 35 MB na harddisku. ● Gramlin Interactive. V nejbližších týdnech by měl světlo světa spatřit projekt Retribution firmy Gremlin Interactive. Jak jsme si už jednou povídali, Retribution je směsicí akce a strategie z pohledu, který není nepodobný hře Comanche. Mezi jednotlivými akcemi, které provádíte se svým letounem nad krajinou plnou detailů, terénem pokrytým nepřáteli i jezery, narazíte i na odvíjející se děj jako u hry Wing Commander a pod. ● Adventure Soft. V únoru roku 1995 se o naší skvělou zábavu postará softwarová firma Adventure Soft, která to již jednou učinila ve hře Simon the Sorcerer. Opět nás malý kouzelník

zatáhne do světa legračních dialogů, nefungujících kouzel, ale hlavně senzační grafiky. Jako jedna z mála her bude Simon the Sorcerer II k dispozici na na PC, PC CD - ROM, Amiga,

Amiga 1200 a CD 32. Kromě Amigy 500 budou mít všechny verze 256 barev a verze na CD budou stejně jako u jedničky mluvit plynulou angličtinou. Zatím se alespoň podívejte na obrázky a vězte, že v únoru se můžete těšit i na spoustu skvělých animací.

JKL ■

Pozor, od 1. 12. 1994 začíná prodej her na PC za FANTASTICKÉ ZAVÁDĚCÍ CENY

BUDETE ŠOKOVÁNI

Presto·CS COMPUTER

AMIGA CD 32 cena na tel. dotaz

AMIGA 1200 cena na tel. dotaz

AMIGA 500 **7.990,-**

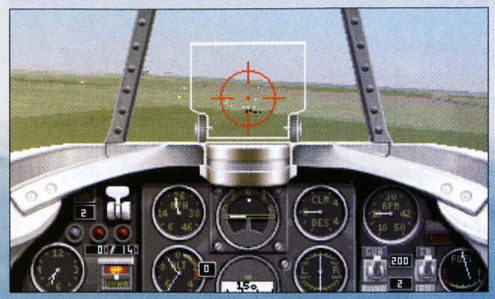
PC sestavy (dle požadavků zákazníka),
CD 32 včetně software nabízíme
za velmi výhodných podmínek na **LEASING**

Naše firma se zúčastní velké výstavní a prodejní akce EXCALIBUR SHOW ve dnech 3. - 4. prosince 1994 v Paláci u Hybernů Praha, kde Vám nabídneme počítače, herní konzole a velké množství software ve VYNIKAJÍCÍCH CENÁCH.

Na veškeré zboží je poskytována záruka. Zboží zasíláme i na dobírku.
Praha 2, Polská 15 (metro A, nám. Jiřího z Poděbrad).
Tel: 02/**6275250**, 02/**8257484**, Fax: 02/7916018.

PC

Overlord



We shall be back

Po měsících příprav dne 6. června 1944 nastala chvíle odplaty. Začala operace Overlord, která změnila vývoj Druhé světové války. Karta se obrátila.

Operace Overlord nebyla jenom plánem vylodění spojeneckých vojsk. Šlo také o dlouhé přípravné období, jehož tíhu na sobě neslo především spojenecké letectvo. Velitelství jednoznačně určilo priority úkolů. Především šlo o ovládnutí vzdušného prostoru nad Evropou, na který si tehdy činila nárok ještě velice silná Luftwafe. Dalším cílem byla izolace určeného pásma. Šlo především o ničení mostů, vlakových seřadišť a postřelování zásobovacích kolon. Nakonec bylo nutné redukovat počet pobřežních baterií a radarů. Do tohoto bohatého programu bylo nutné vtěsnat obranu staré dobré Anglie, které v té době hrozily především střely V1.

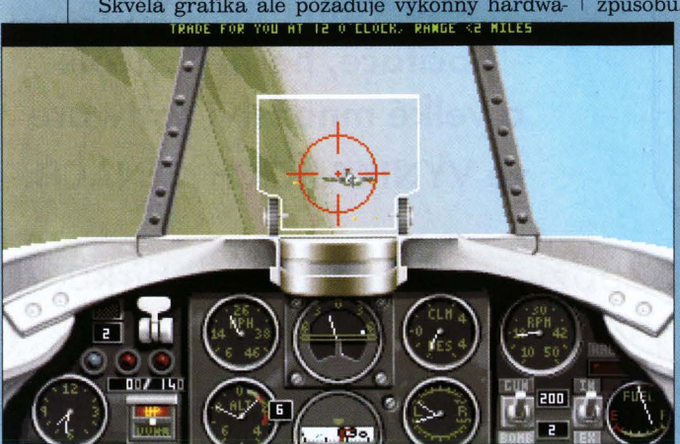
A právě v roce 50. výročí této operace vyrobila firma Rowan Software letecký simulátor zabývající se touto problematikou a příznačně ho pojmenovala Overlord.

První, čím hra zaujme, je vynikající grafika. Simulátor pracuje s rozlišením 640 x 400 v 256 barvách, což naznačuje, že půjde o grafickou lahůdku. Všechna letadla jsou dokonale zpracována a s něčím podobným jsem se ještě na osobním počítači nesetkal. Poněkud horší je situace s pozemními cíli, jež nejsou potaženy žádnou texturou, takže do dokonalosti mají ještě daleko. Terén jako celek působí věrohodným dojmem.

Skvělá grafika ale požaduje výkonný hardware. Pro SVGA verzi autoři požadují 486 DX/33MHz + SVGA 512 KB a doporučují 486 DX2/66 + grafická karta VLB/PCI 1 MB. Na mém počítači, který se nachází někde uprostřed mezi uvedenými konfiguracemi (viz. hodnotící tabulka), simulátor při plných detailech pracoval velice svižně, i když ne zcela plynule. Majitelé počítače 386 DX ovšem nemusí propadat panice, neboť oni mohou operaci Overlord prožít v klasickém rozlišení 320 x 200 (programátoři ovšem i pro tuto variantu doporučují 486 DX/33 MHz). I když ten, kdo jednou viděl hru Overlord běžet na plných detailech, se s tímto omezením jen tak lehce nesmíří.

K dokonalé grafice by měla patřit dokonalá hudba. Vnímavý čtenář si jistě všiml, že používám podmiňovacího způsobu. Na krátkou skladbu narazíte pouze během úvodního menu a briefingů. Po dobu letu vás provází pouze jednotvárný hukot motorů a rachot palubních zbraní. Zvuky jsou na standardní úrovni, ale je jich dle mého názoru trochu málo.

Dalším jedinečným aspektem teto simulace je způsob jakým vás autoři vtahují do atmosféry, která panovala v tomto období Druhé světové války. Z celého provedení hry přímo vyzařuje snaha, aby každá její část měla historický podklad. K tomuto dojmu velkou měrou přispívá také perfektní grafika snažící se o maximální zachycení historické skutečnosti. Kromě realistického zpracování exteriéru a interiérů letadel je věrně zachycen i vlastní život na letišti pomocí hromady statických obrázků. Můžete navštívit OPS room, ubikace nebo letištní věž, kde si můžete vyškemrat povolení pro rubarb. Jestliže čekáte povýšení , dozvíte se to od důstojníka v C.O.'s Office. Jediné, co mi v této partii zůstali autoři dlužni, je ochuzení o možnost navštívit kantýnu, kde bych mohl po



bitvě v oblacích řádně posvačit.

Samostatnou kapitolu tvoří výborně propracované mise. Všechny hráče potěší široké spektrum jednotlivých úkolů, které přechází od střemhlavého bombardování mostů, vlakových nádraží či Noballů (krycí název pro odpalovací rampy střel V1), útoků na nepřátelská letiště, radarové stanice, pobřežní baterie až po ochranu bombardovacích svazů a soubojů s věčně dotírající Luftwafe. Každý bojový úkol je důkladně vysvětlen v operační místnosti pomocí přehledných map, přehršle skenovaných dobových fotografií a animovaných záběrů cíle útoku. Všechno doplňuje přehledný komentář zpravodajského důstojníka.

Výběr spojeneckých letadel není vyčerpávající, ale postačuje na plnění všech typů misí. Spitfire MK.IX je vhodný pro ochranu bombardovacích svazů a střemhlavé bombardování. Dalším v pořadí je Hawker Typhoon IB, který je svojí robustní konstrukcí a výzbrojí předurčen pro útoky na pozemní cíle, a to především na stanoviště flaku. Třetím letounem na výběr je Mustang III, který se koncem Druhé světové války osvědčil jako likvidátor německých střel V1. Ze spojeneckých letadel se ještě setkáte s bombardérem B-25 Mitchell, kterého budete doprovázet při náletech na strategické cíle.

Luftwafe proti vám nasadila Messerschmitt BF 109G, který spolu s Focke-Wulfem FW 190A tvořil páteř německého stíhacího letectva. Při obranné činnosti a rubarbech ještě můžete narazit na Junkers JU88 nebo Heinkel He111.

Největším dílem přispívá k vysoké realitě vlastní zpracování letu, i když z počátku právě díky velké věrohodnosti může zvládnutí letu působit velké problémy. Letadlo je poměrně složitý stroj, k jehož opanování je třeba vyvinout jisté úsilí. Jen pro ilustraci, v manuálu je věnováno dvacet stran pouze popisu funkcí jednotlivých kláves (nemluvím o směrových klávesách, protože analogový joystick je zde důležitější než výkon procesoru).

Jedním z velkých problémů je navigace. Jedinou navigační pomůckou je záplava vnějších pohledů a mapa se souřadnicemi way-pointů. Pokud zabloudíte, což není příliš složité, a nezaútočíte na daný cíl, po návratu na vás čeká perzekuce v podobě domácího vězení.

Také letecké souboje jsou velmi obtížné. Zvláště když k zjištění polohy protivníka je k dispozici pouze mapa, zpětné zrcátko a vnější pohledy. Realistické je také poškození letounu, takže stačí jedna dlouhá a dobře mířená dávka a pilotovi nezbývá příliš mnoho času k seskoku padákem (nutno připomenout, že na straně Luftwafe jsou dobří piloti s vynikající muškou).

Pro umělecky založené hráče je připraven editor videa, které jste natočili v akci. K dispozici jsou kromě základních funkcích připraveny lahůdky jako stříhání a mixování částí snímku, takže lze vytvořit dokumentární film o operaci Overlord.

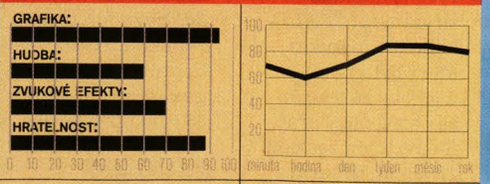
Realistické zpracování programu vás sice donutí si nastudovat poměrně rozsáhlé ovládání a zvládnout základní navigační a bojové návyky, ale zato vás odmění spoustou výborné grafiky a vítězným postupem spojenců, na kterém budete mít nezanedbatelný podíl.

GENAGEN

BOJOVÁ PRAVIDLA

- Němec je vždycky ve slunci.
- Nestřílej, dokud neuvidíš bělmo jeho očí.
- Nežeň se za letounem, který jsi zasáhl, určitě tě sundá jeho druh.
- Raději se spokoj s pravděpodobným sestřelem, než by ses nechal sundat skopčákem při ověření.
- Pozor, sundá tě ten, kterého jsi neviděl.
- Neuvidíš-li včas Focke-Wulfa, který sundá tvého kamaráda, jsi zločinec.
- Nemysli na svou blondýnku.
- Ticho v rádiu. Nezatěžuj frekvenci!
- Sundají-li tě nad nepřátelským územím, probij se!
- Upadneš-li přece jen do zajetí, mlč!

OVERLORD 83%



+ vynikající grafika
+ výborná atmosféra
+ realistické letové vlastnosti
- chudý rejstřík zvuků
- málo hudby

SIMULÁTOR

Overlord	83
Strike Commander	78
Flight Simulator 5	70
Secret Weapon of the Luftwafe	60
Spitfire	65

Testováno na: 486 DX/40, grafický VLB akcelerátor Cirrus Logic 5428, 4 MB RAM. **Požadavky:** 386 SX/16, VGA, 4 MB RAM. **Doporučeno:** 486 + VLB SVGA. **Existuje na:** IBM PC, Amiga. **Výrobce:** Virgin Interactive Entertainment / Rowan Software, 1994. **Zapůjčil:** Prington. **Testoval:** Genagen

TIPY A TRIKY

Cheaty

AMIGA

FLOOD
01 FROG
02 YEAR
03 QUIF
04 LONG
05 WORD
06 FRED
07 WINE
08 GRIP
09 TRAP
10 THUD
11 FRAK
12 VINE
13 JUMP
14 NILL
15 FOUR
16 GRIT
17 ZING
18 JING
19 LIDO
20 POOL
21 HATE
22 REED
23 LIME
24 QUID
25 WING
26 FLEE
27 GIGA
28 HEAD
29 LOOP
30 SING
31 JOUX
32 PINK
33 GOGO
34 LETS
35 QUAD
36 BRIL
37 EGGS
38 HENS
39 NAIL
40 SOAP
41 FOAM
42 MEEK

GAUNLET
Použij *SHIFT* k procházení zdí.

GOAL!
Jestliže ti ve hře vyloučili jednoho nebo dva hráče, vyvolej nabídku střídání *(LEFT ALT)*, klikni na maníka, který byl vyloučen a jakoby zázrakem se objeví nový hráč. Stejně to můžeš použít jenom dvakrát.

GUYSPY
Napiš *GETVON-MAXGUY* stiskni *ENTER* a potom *F1*. Toto umožní tvému hráči prosvištět krásně hrou.

HEIMDALL
Jestliže je tvá postava zabita a ty sis neuložil pozici, nezoufej, ještě není nic ztraceno. Jdi do *SAVE GAME* menu na začátku hry, až se objeví instrukce o vložení game disku, klikni na *NO* a vrátíš se do items menu se vším, co si měl, než si byl zabit.

HACKER 2
Napiš *COVER*, když se ptá na jméno - uvidíš konec. Zkus i tyto:
COVER H2SC - win page
TITLE H2SC - title
DEMO H2SC - urychlí hru a přeskočí kontroly.

IVANHOE
V pauznuté hře napiš *ZOBINETTE* a stiskni *RETURN*. Klávesou *N* přeskočíš levely Nebo pausa a *JC IS THE BEST* a *RETURN*. Nyní *N* a *DELETE* přeskočí levely a zabije maníky a *CTRL* zabije bosse v bonus stage.

IMPACT
Level kody:
11 GOLD
21 FISH
31 WALL
41 PLUS
51 HEAD
61 JUMP
71 ROAD
81 USER

JAMES POND II - ROBOCOD (AGA VERSION)
Umíráš touhou vidět nové levely napíchnuté na konci hry? Udělej to takto: Na titulní obrazovce napiš *O.S. FRIENDLY*. Nyní při hře stiskni *M* a budeš požádán o vložení kódu. Čísla *1-49* tě přenesou do originální hry, čísla *50-55* jsou nové levely!

KICK OFF
Když se kope proti tobě penalta, stiskni *P* jako pausu poté, co je míč kopnut. Drž joystick ve směru letícího míče a zmačkni *P*. Brankář míč chytí.

KNIGHTS OF THE SKY
Po vzletu stiskni *A* - zrychlení plynutí času. V té chvíli jsi imunní vůči nepřátelským střelám. Vystoupej až nad mraky, dokud nedosáhneš jisté výšky. Za chvíli budou nepřátelská letadla viset ve vzduchu nehybně jak trubci, tak ti nedá moc práce je rozstřílet.

KARATE KID - PART II
Podepiš se jako *MYAGI* v High-Score tabulce, stisk P ve hře ti přidá level.

LAST DUEL
Ve hře pausni *F9* a podrž současně *HELP, LEFT SHIFT* a *1*. Odpauzuj a funkční klávesy tě posunují v levelech a *F8* přidá 5 životu.

LEMMINGS II
V menu obrazovce, klikni levým tlačítkem do každého ze čtyř rohů obrazovky. Začni v levém horním a pokračuj ve směru hodinových ručiček až se ozve *LET'S GO!*. Nyní si můžeš vybrat kterýkoliv level z tribe - ale musíš dohrát všechny k získání talismanu.

MAGIC POCKETS
Když ztratíš poslední život, podrž prst na firu a hra začne znova, ale score se ti nesmaže. Opakuj tak dlouho, až dosáhneš 100,000 bodů a budeš super-výkonný. Také kód pro level 23, svět 4 - 6067.

MOONSTONE
Jdi do Stonehenge a klikni na *STRENGTH* - získáš další život.

MAGIC MARBLE
Level kody:
1 ADVERTISER
2 EVERYWHERE
3 TOOTHPASTE
4 CONNECTION
5 CLEVERNESS
6 COPYWRITER
7 TELEVISION
8 CIGARETTES
9 COMPLICATE
10 IMPOSSIBLE
END INTERESTED

NAVY SEALS
Ve hře napiš *PSBOYS* - nekonečné kredity, nebo napiš *PSBOYS* v High-Score a *H* a *ESC* přeskakuje levely.

ONE STEP BEYOND
ZONE 1:
1 48474
2 39943
3 22881
4 62824
5 20169
6 17457
7 37626
8 55083
9 27173
10 16720

ZONE 2:
11 43893
12 60613
13 38970
14 34047
15 07481
16 41528
17 49009
18 25001
19 08474
20 33475

ZONE 3:
21 41949
22 09888
23 51837
24 61725
25 48026
26 44215
27 26705
28 05384
29 32089
30 37473

ZONE 4:
31 04026
32 41499
33 45525
34 21488
35 01477
36 22965
37 24442
38 47407
39 06313
40 53720

ZONE 5:
41 60033
42 48217
43 42717
44 25395
45 02573
46 27968
47 30541
48 58509
49 23514
50 16487

ZONE 6:
51 40001
52 56488
53 30953
54 21905
55 52858
56 09227
57 62085
58 05776
59 02325
60 08101

ZONE 7:
61 10426
62 18527
63 28953
64 47780
65 10897
66 58377
67 03738
68 62115
69 00317
70 62432

ZONE 8:
71 62749
72 59645
73 56858
74 50967
75 42289
76 27720
77 04473
78 32193
79 36666
80 03323

ZONE 9
81 39989
82 43312
83 17765
84 61077
85 13306
86 08847
87 22153
88 31000
89 53153
90 18617

ZONE 10
91 06234
92 24851
93 31085
94 55936
95 21485
96 11885
97 33370
98 45255
99 13089
100 58344

P47
Napiš *ZEBEDEE* v High-Score a *F1* přeskakuje levely, *F2* obnovuje životy.

PARADROID 90
Stisk *F3* ti umožní přístup do option menu.

PROJECT X
Jestliže používáš loď *CRUX II*, v druhém levelu, jakmile jsi byl sestřelen, ponoř se pod povrch planety a jsi v tunelu bez Alienů. Až dosáhneš finální obludy, zůstaň v pravém horním rohu obrazovky. Nikdy tě nezasáhne a ty ji zničíš pomocí homing missile.
Nyní několik typů od programátorů:
1) Vždy si vyber velkou a pomalou loď. I když je hrozně pomalá, může nést velkou výzbroj a rozhodně ti zajistí, že se později můžeš měřit se silnějšími nepřáteli.
2) Nepoužívej Speed-up, než je bude tvá loď kompletně vyzbrojena, přestože je ta nehybnost nesnesitelná.
3) Snaž se co nejdříve dosáhnout Plasma - můžeš ji navolit až osmkrát. Jakmile ji navolíš po páté, stane se velice efektivní. Nenech se zlákat magmou nebo laserem, nejsou tak dobré pro velké bastlení.
4) Snaž se sebrat co nejvíce homing missiles, můžeš mít až čtyři. Jsou výhodné, když je na obrazovce mnoho nepřátel.
5) Zlepši build-up zbraň a stiskni *A*. Umožní ti se stisknutou střelbou používat masivní laser, který je užitečný na koncové potvory. (např. tu na konci prvního levelu zničíš jednou střelou). Do autofiru se vrátíš stiskem *A*.
6) Vždy hraj *ARCADE* mode, jestli se chceš dostat dál než do druhého levelu.
7) Stále drž svou loď ve středu obrazovky na levé straně. Ihned tak spatříš vše, co se k tobě přibližuje a stačíš včas uhnout.
8) Nebuď chamtivý! Vždy jsou k dispozici další Power-Upy.
9) Když jsi zabit, síla tvých zbraní poklesne o 25%, proto se snaž zlepšit vše dvakrát najednou.
10) Vyplatí se některým protivníkům uhnout, než se snažit všechny je zničit.

TJOKER

ECTS

NOVÉ HRY

PODZIM '94

Co na nás chystají
přední výrobci her
na nejbližší období?

ČÁST třetí

SIERRA

Jeden z největších a nejlepších výrobců adventur a logických her všech dob připravil i na konec letošního roku horké novinky, z nichž některé se jistě stanou v brzku žádanými hitovkami. Bohužel musím zklamat ty, kdož se těšili na pokračování svých oblíbených adventur a zapomněli si během toho těšení zakoupit **CD-ROM**. Většina Sierráckých projektů je stejně jako u konkurence záležitost minimálně šestiset megabytů.

Hned ze začátku Vám představím jednu adventuru, která si dělá nárok být nejnapínavějším filmových thrillerem na osobních počítačích vůbec. **Phantasmagoria** je děsivý příběh ženy osamoceně bojující proti hrůzným silám zla. Více o ději hry bohužel nevíme, ale fakt, že autorkou scénáře je Roberta Williams (patří jí autorství celé série King Quest), je zárukou opravdu promyšleného příběhu. Grafika je (jak je u interaktivních filmových her zvykem) kombinací statických 3D obrázků a digitalizovaných video snímků a vypadá kvalitně. Scény se natáčely jak jinak než v Hollywoodu, zvuk a hudba se dělaly tamtéž. Na Phantasmagorii se těším jednak proto, že to není interaktivní film, ale filmová adventure, při níž nejste pevně vedeni dějovou osou, a za druhé kvůli fantastické hudbě, kterou jsem měl možnost slyšet (již při pouhém poslechu vstávají slabším povahám vlasy hrůzou na hlavě).

Ani Cokteil Vision nezahálel a pospíšil si s novou adventurou. Nejspíš nám nebudete věřit (stejně jako my na ECTS jsme nevěřili Sieře), že obrázky, které z **Lost in Town** vidíte, nejsou z intra, ale ze hry. Věřte nebo ne, v tomto CéDéčkovém filmu není skoro ani jedna počítačem vykreslená scéna. Namísto grafiků a animátorů se na tvorbě Lost in Town podíleli herci, kameramani, technici a režiséři. Zápletka se bude držet klasického detektivkového schématu: novinář pátrá po tajemném spiknutí, avšak záhy je prozrazen a z pátrání se stává závod za přežitím, takže nic moc originálního. Celý projekt je velmi odvážný, uvidíme, zda s ním Cokteil Vision udělá díru do světa. Jakýchkoli dalších soudů se zdržuji do té doby, dokud nebudu mít plnou hratelnou verzi.

Není asi málo hráčů adventur, kteří si oblíbili sérii pohádkových příběhů **King's Quest**. Zanedlouho bude hotov v pořadí již sedmý díl. Hrát budete tentokrát za dvě postavy, matku s dcerou, které se náhle ocitnou v kouzelném světě plném víl, trpaslíků, trollů a magie. Zatímco většina her směřuje v grafice k co možná největší realitě, King`s Quest jde jiným směrem, což je věc maximálně pozitivní. Obrázky ze hry jsou totiž jen těžko rozpoznatelné od animovaných Disneyových pohádek. Když si k tomu přimyslíte ještě SVGA rozlišení, báječné animace, poutavý příběh a dobrou hudbu, budete se cítit jako v pohádce.

A konečně něco i pro ty, kteří (na) **CD-ROM** nemají. Již pošesté je zde kosmický smolař Robert Wilco a spolu s ním nejlepší počítačová parodie na známé SCI-FI příběhy **Space Quest 6**. Pokud máte rádi parodie a pokud máte alespoň průměrné znalosti parodované látky, bude Váš smích provázet celou hru, stejně tak jako zvukové efekty. Tedy, alespoň to tvrdí autoři. Grafika povýšila z původní EGA na SVGA a nyní dokonce i scrolluje, oproti minulému dílu přibyla také volitelná akční scéna Stooge Fighter 3. Kromě disketové verze bude i na **PC CD-ROM**. A mimochodem, Sierra uvádí, že Space Quest 6 je nízkokalorický a má minimální vedlejší účinky...

Jistě si ještě pamatujete skvělou logickou hříčku Gobliiins. Od stejného týmu tu máme novou adventuru **Woodruff** a jak to tak vypadá, nese se v úplně stejném duchu. Podobná grafika, ale v SVGA namísto VGA, podobný druh humoru... Zápletka a prostředí jsou však naštěstí úplně nové. Po několika stoletích, která po atomové válce strávilo lidstvo v podzemí, vychází hrdina Woodruff opět na povrch zemský, aby našel vraha a pomstil smrt svého plyšového medvídka. Záhy poznává, že planeta je obydlena roztomilými a mírumilovnými stvořeními, která se nazývají Boozookové. Doufám, že Vám tento krátký obsah stačí k tomu, aby jste si udělali o Woodruffově „crazy questu" patřičný obrázek, a že jakmile se objeví v obchodě si ho poběžíte koupit. Či mašina je bez **CD-ROM**u, ten se bude muset spokojit s VGA grafikou. Smůůůla!

V případě **The Last Dynasty** už Cokteil Vision přiznává, že se jedná o interaktivní film a nikoli o adventure. Budoucnost světa je v rukou zlosynů, kteří rozpoutali galaktickou válku. Určitou nadějí by mohla být záchrana Nejzašího Vědění, které mají ve svém vlastnictví. Ty jsi se poklidně narodil a vyrostl na Zemi, ale vyšší zájem tě nutí pomoci lidstvu... Graficky je Poslední dynastie zase směsicí digitalizovaného filmu a computerem vykreslených pozadí. Snad není třeba připomínat, že filmové scény byly dělány týmem techniků a filmových umělců, video běží ve vysokém rozlišení a v reálném čase, a že obrázky vypadají opět fantasticky. Uvidíme, zda se vyhne těžkopádnosti ostatních interaktivních filmů.

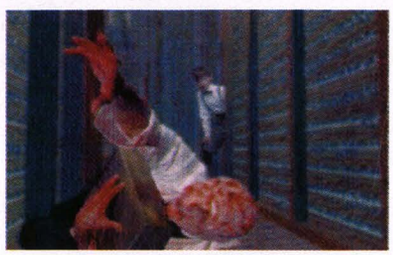
Ani simulátory nezůstaly ušetřeny řádění jedné z odnoží Sierry. **Aces of the Deep** od Dynamixu se tváří jako jeden z nejlepších ponorkových simulátorů v současnosti. Na paškál si autoři vzali německé ponorky z II. světové války. Snahu o maximální realističnost dokládají nejen detailně zpracované, historicky autentické mise, ale také zvukové efekty, vlnění moře, mluvené povely v němčině a jiné detaily, které příznivce simulátorů válečných strojů jistě potěší. Aces of the Deep mají i svou strategickou stránku, rozhodně budete muset být více než „jen" dobrým kapitánem...

I další hra se dá zařadit mezi simulátory. **Battledrome** je totiž simulátorem robotů. Budete ovládat novodobé Herkulesy, nejprve je naložíte zbraněmi a pak je pošlete do arény. S přibývajícími úspěchy budou přibývat peníze na lepší výbavu vašich robotů, klasika. Pohled na souboj si můžete libovolně nastavit, což není k zahození, stejně jako možnost zahrát si s kámošem přes modem. Jinak nic extra.

Pro fanoušky Outpostu Sierra připravila lahůdku v podobě data disku. Ten nese název **Outpost Planet Pack**. Čekají na vás nové světy na osídlení, katastrofy na zpestření atd. Máte se zkrátka na co těšit.

Podobnou strategií je hra **Alien Legacy**. Země se po bratrovražedných válkách stala neobyvatelnou, a proto byla ze Země vypravena loď s přeživšími lidmi a vydala se do systému Beta Caeli. Samozřejmě cílem je osídlit nějakou planetu, kde bude žít. Měli byste využít nerostné bohatství planety, abyste se mohli bránit proti útokům vetřelců. Musíte vyřešit pět různých úkolů, abyste zachránili lidskou civilizaci. I když hlavní část této strategie je dělána v 2D grafice, 20 skvělých animací je děláno v grafice trojrozměrné. Zkrátka další skvělá sci-fi strategie.

Na vašich monitorech se brzy budete moct opět setkat s legendární hrou z 80tých let, přichází **Lode Runner: The Legend Returns**. Námět zůstal stejný, musíte opět šplhat po žebřících, ručkovat, šplhat, běhat a skákat, abyste se vyhnuli nepřátelům a získali zpět ztracené zlato. Dobrá grafika, nové nápady, 150 levelů v 10 světech, to vše vás čeká, pokud si tuto legendu zahrajete.



Phantasmagoria

Phantasmagoria

Alien Legacy

ON-LINE

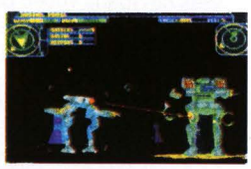
Woodruff

King's Quest VII

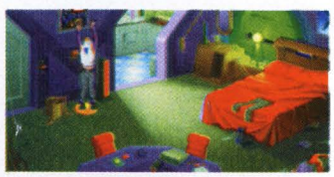
The Last Dynasty

The Last Dynasty

Aces of the Deep



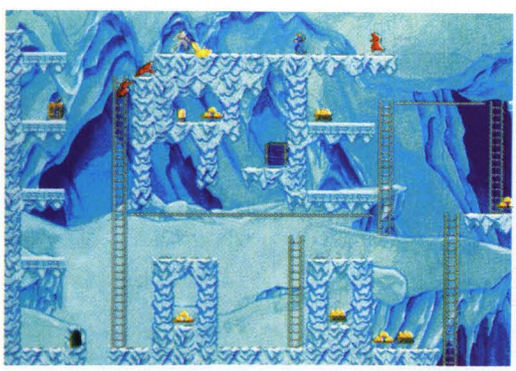
Battledrome



Space Quest 6

Alien Legacy

Lost in Town



Lode Runner: The Legend Returns

Lost in Town

Space Quest 6

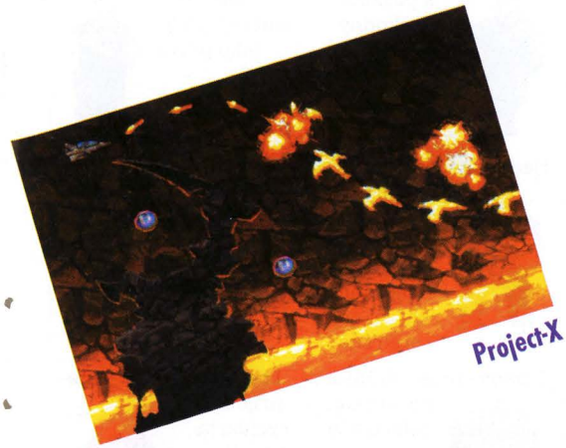
TEAM 17

Ještě před Vánocemi bude hotova závěrečná hra z volné série Alien Breed, nazvaná **Tower Assault**. I v této části půjde jen a jen o zabíjení, ale v lepší grafice a s novými zbraněmi, pastmi a nepřáteli. Pohled je klasický - pseudo 3D, detailní grafika je opravdu úžasná. Ale pozor! Některé mise jsou prý velmi tvrdé. A ty zbývající jsou ještě tvrdší... Prostřílet na konec se mohou všichni amigisti (**A1200**, **A500**, **CD32**) i **PC**-čkáři (**PC**, **PC CD-ROM**). Only for **Amiga 1200** a **CD32** je další střílečka - **Super Stardust**. Grafika doznala od minulého dílu podstatné zlepšení; více barev, lepší scrolling atd. (Lewis tvrdí, že to „prostě vypadá líp"). Idea zůstala nezměněna.

Autíčka, autíčka a zase autíčka. Závody minivozidel všeho druhu Vám přináší **All Terrain Racer**. Nejrůznější prostředí, nejrůznější protivníci. Vyhraje jen ten nejlepší! Bohužel je maximálně pro dva hráče. Může to být legrace, ale stejně tak i šyt (nebo šít?). Pro **Amigy** a **PC**. Jiná autíčka jsou připravena na říjen, ale jsou stejně malá a skoro stejně vypadající. Titul? **Overdrive**. Opět **PC**. A konečně něco i pro majitele **PC**, **CD-ROM**ů a **CD32** libujících si v hrách typu Street Fighter. **Ultimate Body Blows** se dočkal konverze z **Amigy**. Nevím, nevím, zda obstojí v konkurenci Mortal Kombatu. Obrázky se netváří moc přívětivě. O moc lépe vypadá konverze **Project-X** na **PC**. Popisovat tuto legendární střílečku by asi byla ztráta času. Snad jen tolik, že jsem hrál její demo a ani na **PC** to není vůbec špatné.

Dvěma sporty na „k", u kterých se jen tak nezapotíte, jsou kuželky a kulečník. Oba připravuje Team 17 již na září. Jak věrná bude simulace **Bowlingu** nejsem schopen posoudit, neboť jsem ho nikdy ve skutečnosti nehrál, ale způsob ovládání **Arcade Poolu** mi maximálně vyhovuje. Řekl bych, že je to zatím nejlepší kulečník na **PC** a **Amize**. Ačkoli není nad to zajít si zahrát v 1 hod. v noci po perné redakční práci do proseckého billiard clubu, co Genagene?

A co na rok 95? **King of Thieves**, arkáda+strategie+adventure v jednom, prostě něco jako Wash & Go (nebo sednout a jít -ml-). Pohled je podoben Ultimě VIII, čímž se vysvětluje také ta úděsná směsice typů her. Zloději, mágové, mýtická středověká země... já bych řekl, že to nejspíš bude dungeon. Podobný námět a zpracování má i **Witchwood**, pohádková scrollovací adventure-dungeon. Narozdíl od krále zlodějů však nevypadá vůbec pěkně. Je to prý záměr autorů, kteří se snažili dodat jinak ponurým dungeonům trochu té optimistické žluté, bledě modré, růžové... Na kvalitě hry to údajně nic nemění. **Off Road Racer** je slušně vypadající vektorový simulátor auta. Bude-li dostatečně rychlý a hratelný, dala by se tolerovat i trochu méně detailní grafika, než na jakou jsme zvyklí. A nakonec **Team 17 Pinball**. Po Fantasies, připravovaných Illusions a Worldu?!? To je snad vtip. Nebo opravdu budou lepší?



Project-X

Tower Assault

Ultimate Body Blows

All Terrain Racer

Super Stardust

King of Thieves

Kingpin Bowling

PC

Doom II Hell on Earth v1.666

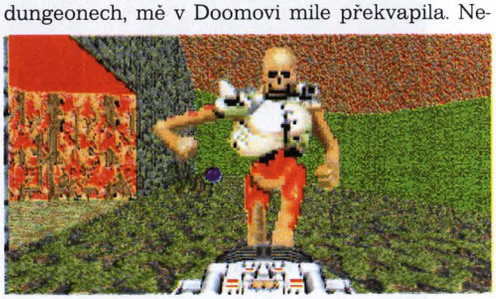
Nových 32 levelů, 7 nestvůr, 1 zbraň, nová nervy drásající hudba a zvukové efekty a hodně krve.

Neznám snad žádného příznivce počítačových her (pařana), který by neznal Dooma (Doom - 4. pád), geniální projekt firmy ID software. Technické zpracování se u druhého pokračování očividně nezměnilo, ale přesto, kdyby snad někdo o Doomovi nikdy neslyšel, se zmíním o tom, co to Doom vlastně je. Doom je prostě nejlepší 3D střílečka všech dob (rozuměj minulosti a přítomnosti). Tak, technický popis máme za sebou a nyní již ke změnám, které Vás ve dvojce čekají.

Kromě nových nestvůr, jejichž popisy najdete u obrázků, je zde i nová zbraň. Podle mého názoru nejlepší vynález hned po vynálezu ruchadla. Dvojhlavňová brokovnice. Méně odolné protivníky můžete brát až po čtyřech (všechny čtenáře bych chtěl upozornit, že jsem pacifista a násilí se mi hnusí). Vaši nepřátelé naštěstí touto zbraní nedisponují.

Další novinkou je chování nestvůr. Jednotlivé druhy, pokud je vyprovokujete a máte-li štěstí, střílí také navzájem do sebe. A tak, když masy nestvůr, které se proti vám řítí, vypadají až příliš hrozivě, najděte si nějaké pěkné kryté místečko pokud možno s výhledem a počkejte, až se navzájem pozabíjejí.

Hlavní rozdíl oproti prvnímu dílu je ale ve zpracování jednotlivých levelů. Ve dvojce jsou bludiště mnohem propracovanější, jsou zde větší výškové rozdíly. Musí se zde mnohem více skákat a běhat. Občas musíte vystřelit i do něčeho, co se nehýbe a naopak, ne všechno co se hýbe, musíte zastřelit. Někdy stačí jen zmáčknout tlačítko a těžký strop vykoná práci za Vás. Propadlo, věc zcela běžná v dungeonech, mě v Doomovi mile překvapila. Ne-

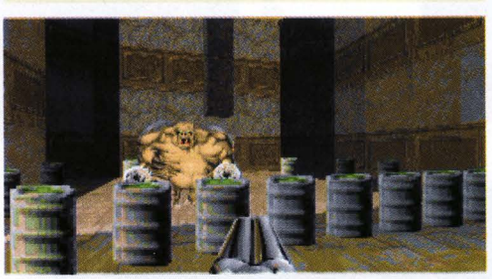


milým překvapením byla pak nadílka ohnivých koulí do zad. Jeden level se dokonce více než akční střílečce podobal logickému puzzelu. Rozlehlé místnosti byly plné barelů, s jejichž pomocí jste sice mohli bezpečně zlikvidovali nepřátele, ale svému zdraví jste také mnoho nepřidali. Z hádanky se však nakonec vyklubal problém, jak co nejrychleji utéct.

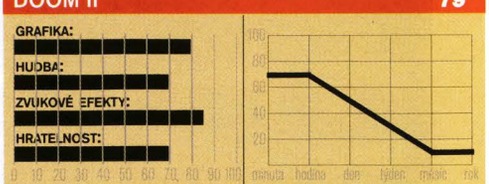
Celková obtížnost je o něco vyšší. Nestvůry, které zakončovaly mise v jedničce, budete potkávat častěji. Velmi Vám pomůže výše zmíněná vzájemná destrukce přišer. Tak například závěrečné monstrum z druhé mise zničíte ve spolupráci s pavoukem bez sebemenších problémů. Jestliže jsem psal o „o něco vyšší" obtížnosti, neměl jsem na mysli závěrečný třicátý level. Až tam jsem se dostal na třetí obtížnosti bez použití čítů. K dokončení onoho levelu 30 jsem potřeboval hned dva.

Asi není tak docela jasné proč jsem napsal, že Doom 2 obsahuje 32 levelů a 30tý je závěrečný. ID software totiž přidělala dva trochu upravené levely z Wolfensteina a Speara, do nichž se dostanete použitím čítů IDCLEV31 a 32.

LEIF MONGOLSON



DOOM II 79%



\+ nové příšerky
\- pouze 1 nová zbraň
\- málo nových nápadů

A K Č N Í	
Doom 2	82
Doom	81
In Extremis	64
Corridor 7	54
Wolfenstein	40

Testováno na: 486 DX2/66, 8 MB RAM. **Požadavky:** 386, 4 MB RAM. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** ID software, 1994. **Zapůjčil:** Prington. **Testoval:** Leif Mongolson

RADY

Běží-li na Vás prasata (v originále demons), snažte se zaběhnout do úzké chodby nebo výklenku, připravte si motorovou pilu a po jednom je likvidujte. Ušetříte munici.
Je-li v místnosti tma, máte dvě možnosti. Vběhnout dovnitř, křičet „Za vlááást" a ničit všechno živé, nebo vejít, otočit se a rozsvítit. Žel ne vždy je vypínač na místě.
Zmizí-li vám nepřítel před očima, nezmizel, ale teleportoval se za Vás.
A rada od Genagena: Dejte si pod bedničky kýbl, aby Vám ta krev nekapala na koberec.

NESTVŮRY

Zombieman - voják s puškou; neškodný

Shotgun guy - voják s brokovnicí; stačí vystřelit jako první

Heavy weapon dude - kulometčík; jedna rána brokovnicí mu stačí; může střílet nepřetržitě

Imp - gorila; před ohnivými koulemi se ukročením s jistotou vyhnete

Demon - prase; držte si ho od těla, nebo u těla (s motorovou pilou); vyskytuje se také ve stínovém provedení

Lost soul - lebka; je nepříjemně rychlá; jakýkoli zásah ji zastaví

Cacodemon - jednooká koule; když střílíte kulometem nebo když do ní řežete pilou, nevystřelí

Hell knight - metač kyseliny; má poměrně účinné útoky; nemáte-li místo na uhýbání, nebo dost energie do BFG9000, tak Vás asi zraní

Baron of hell - drsnější metač kyseliny

Arachnotron - pavouk; když Vás dostane na mušku, spasit může jen útěk; střílí rychle a efektivně

Pain Elemental - behlder; plive lebky

Ravenant - kostra; jeho ohnivé střely jsou do jisté míry naváděné; úkrok stranou nepomůže

Mancubus - chaotik; metá ohnivé koule (asi po pěti) do všech směrů

Arch-Vile - zaklínač; vyvolá okolo Vás oheň, který asi hodně pálí; má tuhý kořínek

The Spider MasterMind - velký pavouk; závěrečná nestvůra z Inferna

The Cyberdemon - raketometač; střílí velmi rychle velmi nebezpečné rakety; známý z posledního levelu druhé mise v jedničce

KOMPLETNÍ SEZNAM HER

- 11th Hour - Virgin Ex35/24
- 1944: Across the Rhine - Microprose Ex34/22
- Aces of the Deep - Sierra Ex35/12
- AD&D Menzoberranzan - SSI Ex35/23
- Air Combat: US Navy Fighters - Electronics Arts Ex33/15
- Aladdin - Disney Software Ex33/14
- Albion - Blue Byte Ex33/12
- Alex Dampier Ice Hockey - Merit Studios Ex33/22
- Alien Legacy - Sierra Ex35/12
- Alien Olympic - Mindscape Ex34/12
- All Terrain Racer - Team 17 Ex35/14
- Arcade Pool - Team 17 Ex35/14
- Arena - US Gold Ex35/22
- Armored Fist - Novalogic Ex33/25
- Battledrome - Sierra Ex35/12
- Battle Isle2: Titan's Legacy - Blue Byte Ex33/12
- Bazooka Sue - Krisalis Ex34/15
- Beneath a Steel Sky - Virgin Ex35/24
- Bioforge - Origin Ex34/21
- Breach 3 - Impressions Ex33/15
- BreakThru - Microprose Ex34/22
- Brett Hull Hockey'95 - Accolade Ex33/12
- Campaign - Empire Ex33/24
- Cannon Fodder 2 - Sensible Software Ex34/26
- Castles III - Interplay Ex33/26
- Cecil and his Chopper - 21. Century Ex33/12
- Central Intelligence - Ocean Ex34/16
- Classic Board games - Merit Studios Ex33/22
- Colonization - Microprose Ex34/22
- Commnad Adventures: Starship - - Merit Studios Ex33/22
- Command and Conquer - Virgin Ex35/24
- Cyberia - Interplay Ex33/26
- CyberJudas - Empire Ex33/24
- Cyberspace - Empire Ex33/24
- CyberWar - SCI Ex34/26
- Cyclones - SSI Ex35/23
- Cyclemania - Accolade Ex33/12
- Dark Forces - LucasArts Ex34/15
- Dark Seed II - Cyberdreams Ex33/13
- Dawn Patrol - Empire Ex33/24
- Deadly Racer - Flair Ex33/22
- Death Machine - SCI Ex34/26
- Descent - Interplay Ex33/26
- Desert Strike - Gremlin Ex33/21
- Diskworld - Psygnosis Ex34/14
- Dragon Lore - Mindscape Ex34/12
- Dragon's Lair II - Elite Ex33/14
- Dreamweb - Empire Ex33/24
- Dungeon Master 2 - Interplay Ex33/26
- Fields of Glory - Microprose Ex34/22
- FIFA International Soccer - Eletronics Arts Ex33/15
- Fighter Wing - Merit Studios Ex33/22
- Formula One Team Manager - Krisalis Ex34/15
- Frankenstein - Merit Studios Ex33/22
- Frontier: First Encountres - Gametek Ex34/16
- Front Lines - Impressions Ex33/15
- Full Throttle - LucasArts Ex34/15
- Hannibal - Krisalis Ex34/15
- Harvester - Merit Studios Ex33/22
- Hardwired - Novalogic Ex33/25
- Hell: Cyberpunk Thriller - Gametek Ex34/16
- Heroes of Might and Magic - - New World Computing Ex33/24
- High Seas Trader - Impressions Ex33/15
- Hunters of Ralk - Cyberdreams Ex33/13
- I Have no mouth, and I must scream - - Cyberdreams Ex33/13
- Inferno - Ocean Ex34/16
- Inherit the Earth: Quest for the Orb - - New World Computing Ex33/24
- Iron Angel - Ocean Ex34/16
- Iron Assault - Virgin Ex35/24
- Iron Cross - New World Computing Ex33/24
- Isle of Death - Merit Studios Ex33/22
- Jungle Strike - Gremlin, Ocean Ex34/16
- KA-50 Hokum - Virgin Ex35/24
- Kid Chaos - Ocean Ex34/16
- Kingdom - Interplay Ex33/26
- King's Quest 7 - Sierra Ex35/12
- King of Thieves - Team 17 Ex35/14
- Kingpin Bowling - Team 17 Ex35/14
- Kyrandia Book Three: Malcolm's Revenge - - Virgin Ex35/24
- Legends - Krisalis Ex34/15
- Legions - Mindscape Ex34/12
- Litil Divil - Gremlin Ex33/21
- Little Big Adventure - Delphine Ex33/14
- Live Action Football CD - Accolade Ex33/12
- Lode Runner: The Legend Returns - Sierra Ex35/12
- Lords of the Realm - Impressions Ex33/15
- Lost in Town - Sierra Ex35/12
- Manchaster United Data Disk - Krisalis Ex34/15
- Marvin's Marvellous Adventure - 21. Century Ex33/12
- Master Axe - Millenium Ex33/16
- Master of Magic - Microprose Ex34/22
- Micro Machines 2 - Codemaster Ex33/13
- Mighty Max - Ocean Ex34/16
- Mr.Blobby - Millenium Ex33/16
- Mutant Legue Hockey - Ocean Ex34/16
- Nascar Racing - Virgin Ex35/24
- Navy Strike - Microprose Ex34/22
- NHL Hockey'95 - Electronics Arts Ex33/15
- Noctropolis - Electronics Arts Ex33/15
- Off Road Racer - Team 17 Ex35/14
- Operation Combat II - Merit Studios Ex33/22
- Operation G2 - Psygnosis Ex34/14
- Outpost Planet Pack - Sierra Ex35/12
- Overdrive - Team 17 Ex35/14
- Overlord - Virgin Ex35/24
- Panzer General - SSI Ex35/23
- Paradox: An Adventure in Time - Flair Ex33/22
- Peter and the Wolf - Time Warner Ex35/22
- PGA European Tour - Ocean Ex34/16
- PGA Tour Golf 486 - Electronics Arts Ex33/15
- Phantasmagoria - Sierra Ex35/12
- Pinabll Dreams Deluxe - 21. Century Ex33/12
- Pinball Illusions - 21. Century Ex33/12
- Pinball World - 21. Century Ex33/12
- Pinkie - Millenium Ex33/16
- Pizza Tycoon - Microprose Ex34/22
- Player of the Year - Krisalis Ex34/15
- Powerslide - Elite Ex33/14
- Premier Manager 3 - Gremlin Ex33/21
- Projekt-X - Team 17 Ex35/14
- Psycho Pinball - Codemaster Ex33/13
- Quarantine - Gametek Ex34/16
- Renegade: Battle for Jacobs Star - SSI Ex35/23
- Retribution - Gremlin Ex33/21
- RIse of the Robots - Time Warner Ex35/22
- Ruff'n'Tumble - Renegade Ex33/25
- Sensible Golf - Sensible Software Ex34/26
- Sensible World of Soccer - Sensible Software Ex34/26
- Simcity 2000 - Maxis Ex33/21
- Simcity 2000: Urban Renewal Kit - Maxis Ex33/21
- SimTown - Maxis Ex33/21
- SimTower - Maxis Ex33/21
- SimRainforest - Maxis Ex33/21
- Skitchin - Ocean Ex34/16
- Slipstream - Gremlin Ex33/21
- Soap Trek - Krisalis Ex34/15
- Soccer Kid - Krisalis Ex34/15
- Soccer Superstar - Flair Ex33/22
- Space Academi - Mindscape Ex34/12
- Space Ace - Elite Ex33/14
- Space Hulk - Electronics Arts Ex33/15
- Space Quest 6 - Sierra Ex35/12
- Speedball II - Renegade Ex33/25
- Star Crusader - Gametek Ex34/16
- StarTrek New Generation: A Final Unity - - Microprose Ex34/22
- Star Wars Screen Entertainment - LucasArts Ex34/15
- SuperSki Pro - Mindscape Ex34/12
- Super Stardust - Team 17 Ex35/14
- Synnergist - 21. Century Ex33/12
- System Shock - Origin Ex34/21
- Team 17 Pinball - Team 17 Ex35/14
- TFX - Ocean Ex34/16
- The American Civil War - Empire Ex33/24
- The Flight of the Amazon Queen - Renegade Ex33/25
- The Flight Sim CD Compendium - Accolade Ex33/12
- The Fortress of Dr.Radiaki - Merit Studios Ex33/22
- The Great Rally - Blue Byte Ex33/12
- The Horde - US Gold Ex35/22
- The Jungle Book - Disney Software Ex33/14
- The Last Dynasty - Sierra Ex35/12
- The Lion King - Disney Software Ex33/14
- The Lost Eden - Virgin Ex35/24
- The Psychotron - Merit Studios Ex33/22
- The Shadow of the Empire - Blue Byte Ex33/12
- Thumbelina - Time Warner Ex35/22
- Tom Landry Strategy Football: Deluxe Edition - Merit Studios Ex33/22
- Top Gear 2 - Gremlin Ex33/21
- Top Gun - Microprose Ex34/22
- Tower Assault - Team 17 Ex35/14
- Transport Tycoon - Microprose Ex34/22
- UFO: Enemy Unkown - Microprose Ex34/22
- Ultimate Body Blows - Team 17 Ex35/14
- Ultimate Football - Microprose Ex34/22
- UltraBots - Novalogic Ex33/25
- Under a Killing Moon - US Gold Ex35/22
- USS Tinconderoga - Mindscape Ex34/12
- Virtuoso - Elite Ex33/14
- Vital Light - Millenium Ex33/16
- Whizz - Flair Ex33/22
- Will Blue Yonder - Microprose Ex34/22
- Wing Commander III: The Heart of the Tiger - - Origin Ex34/21
- Wing Commander: Armada - Origin Ex34/21
- Wings of Glory 1917-1918 - Origin Ex34/21
- Witchwood - Team 17 Ex35/14
- Wolf - US Gold Ex35/22
- Woodruff - Sierra Ex35/12
- Zeewolf - Empire Ex33/24
- Zephyr - New World Computing Ex33/24
- Zeppelin: Giants of the Sky - Microprose Ex34/22

Haquel P. Tickwa + Lewis ■

TOŤ VŠE A NIKDY PŘÍŠTĚ AHOJ

US GOLD

Obří distribuční společnost U.S.Gold letos mnoho her nevyrobila, tím více však distribuuje cizích projektů. Kromě věcí LucasArtsu, NovaLogicu, New World Computingu, Delphine Softwaru a SSI, které jsme zařadili zvlášť, dodává známé produkty i méně známých firem, o kterých si teď můžete přečíst pár řádek.

BETHESDA SOFTWORKS: Arena na **CD-ROM**.

Crystal Dynamics: The Horde na **CD-ROM**.

To bylo možná stručné až moc. K Areně opravdu není moc co říci, oproti disketové verzi změnila pouze nosič. The Horde je již trochu vylepšeno. Crystal Dynamics se dal dohromady s herci známými z amerických TV obrazovek, jako je Michael Gregory (Total Recall, Robocop, Trávníkář), Michael McCarty a Henry Crowel Jr , aby Vám přinesl nový zážitek z digitalizovaných částí hry. Nevím, zda jsou či nejsou hoši z **SANCTUARY WOODS** vlkodlaci, ale jejich nápady jsou rozhodně originální. Nikdy bych si například nepomyslel, že někdo udělá RPG simulátor vlka. A jen jsem si to (ne)pomyslel, už je to tady. **Wolf**. Jste součástí vlčí smečky, nejprve vlče, které musí poslouchat, později mladý vlk aspirující na vůdcovství smečky a nakonec starý moudrý Akéla. Ve dvanácti scénářích lovíte, lovíte, lovíte a já nevím co ještě může takový průměrný vlk dělat. Kromě samotné hry cédéčko obsahuje digitalizované vlky, vlčí encyklopedii a mnoho zajímavých informací o... vlcích. No prostě bomba. I když, možná to spíš bude úplně nepovedená hra. A nebo... těžko říct. Kdo má **PC CD-ROM**, může si to snadno zjistit.

Asi nejdelší hra, kterou jsem kdy na počítači viděl, je interaktivní film firmy **ACCESS** nazvaný **Under a Killing Moon**. Půjde o napínavý detektivní thriller ze současné Ameriky, jehož děj je nám prozatím bohužel neznámý. Access tvrdí, že jde o první SKUTEČNÝ interaktivní film a já bych jim velice rád dal za pravdu. Na obrázcích, které máme v redakci, je patrno, že Killing Moon by mohl svým zpracováním konkurovat skutečným filmům Hollywoodské produkce. Nejenže filmové scény skutečně byly točeny v této legendární továrně na sny a k natáčení byly přizvány známé televizní a filmové hvězdy (například Brian Keith známý českým divákům ze seriálu Hardcastle & McCormick, Russel Means, který ztvárnil roli v Posledním Mohykánovi a Margot Kidder ze Supermana I a II), ale všechny statické objekty jsou navíc detailně vykreslené na Silikonech profesionálními grafiky, takže mnohý filmový interiér za nimi zůstává daleko pozadu. Digitalizované herce se podařilo včlenit do 3D místností o poznání lépe, než v The 7th Guestovi, jsem pouze zvědav, jak se to celé bude hýbat. Jestli se splní vše, co autoři o této hře slibují, bude to v oblasti počítačové zábavy zřejmě revoluční počin. Killing Moon bude na čtyři cédéčka, ale kdy nám není známo.

Under a Killing Moon

Under a Killing Moon

Under a Killing Moon

TIME WARNER

LISTOPAD:

Interaktivní pohádkou bude **Thumbelina**. Kompletně animovaná a namluvená pohádka podle pohádky H. Ch. Andersena a stejnojmenného filmu od Warner Bros. I když tato hra asi spíše potěší mladší hráče, i starší hráči určitě neodolají mluveným dialogům, krásné grafice a stylové hudbě. Počítač: **PC CD-ROM**.

Další interaktivní pohádkou bude **Peter and the Wolf**. Opět podle známé pohádky vznikla kompletně animovaná hra s pěknou grafikou, navíc s několika arcade pasážemi. Hra je doprovázena hudbou Sergeje Prokofieva. Postavičky jsou namluveny předními hollywoodskými herci jako Kirstie Alley (Kdopak to mluví) a Lloyed Bridges (Žhavé výstřely). Ale pohádka zůstane pohádkou. Počítač: **PC CD-ROM**.

Převratnou bojovou hrou určitě bude **Rise of the Robots**. The Supervisior, hlavní robot firmy Electrocorp, největšího výrobce robotů, byl postižen virem, který změnil jeho „psychiku". Musí být zastaven než stačí přeprogramovat všechny roboty v továrně. Samozřejmě je na vás ho zastavit, ale tentokrát nebudete hrát roli člověka nýbrž cyborga. S ním musíte přemoci 6 robotů-bojovníků, abyste splnili úkol. Nejedná se ale o jen tak obyčejnou bojovou hru, je to totiž asi nejlépe provedená hra, kterou jste kdy viděli. Nepřeháním, protože celá hra je dělána ve skvělé 3D grafice, pozadí navrhoval profesionální designer a hudbu skládal Bryan May, legenda ze skupiny Queen. To není všechno. Roboti mají vlastní inteligenci, můžou okoukat vaše chvaty a kopy, mohou měnit tvary aneb morphing jako u Terminatora 2. Každý robot bude jiný, tzn. jiná velikost, inteligence, chvaty atd. Prostě tato hra bude kandidovat na nejlepší bojovou hru a těžko najde konkurenci. Počítač: **Amiga** (**500**, **600**, **1500**, **2000**, **3000**), **Amiga1200** / **4000**, **CD32**, **PC** (VGA, SVGA), **PC CD-ROM**.

SSI

CyClones

Nový dungeon je to, co se od SSI vždy očekává. **AD & D Menzoberranzan** je dalším dobrodružstvím ze série Forgotten Realms. Využívá stejný grafický „engine" jako Ravenloft, takže by měl běžet ve větším rozlišení i na standardní VGA kartě. Mnoho si od něj neslibuji, zápletka je dosti jednoduchá. No, nic. Počkáme do vánoc a uvidíme. K dostání bude na **PC** a **PC CD-ROM**, stejně jako další hra **CyClones**. Tu dostane pařanská rodina taktéž pod stromeček. CyClones bude akční hra typu Doom, tentokrát v prostředí války Cyborgů. Kromě pěti misí si budete moci zahrát i tři další - náhodně vygenerované. O generování her počítačem (zvl. dungeonů) si nemyslím nic dobrého, ale rád se nechám překvapit. Vesmírných simulátorů je v současné době více než dost. Přesto se SSI domnívá, že má něco lepšího než ostatní. **Renegade: Battle for Jacobs Star** je **CD-ROM**ová taktická simulace v SVGA grafice s novým orientačním radarem, který prý nemá doposud konkurenci. Upřímně řečeno si neumím představit nic výrazně lepšího, než má TIE Fighter. Zápletka je poměrně neobvyklá: jste arogantní a neposlušný pilot, na jehož umu však najednou závisí osud celé základny. Příjemné je, že se příběh modifikuje podle obtížnosti, kterou si navolíte. Poslední projekt chystaný taktéž na prosinec je čistá bitevní strategie z druhé světové války, která nese jméno **Panzer General**. Nacházíte se v roli německého generála na počátku roku 1939 těsně před taženim do Polska. Pro hráče je připraveno přes 35 scénářů, 350 jednotek a údajně asi 60ti hodinové tažení. To vše na **PC** nebo **PC CD-ROM**.

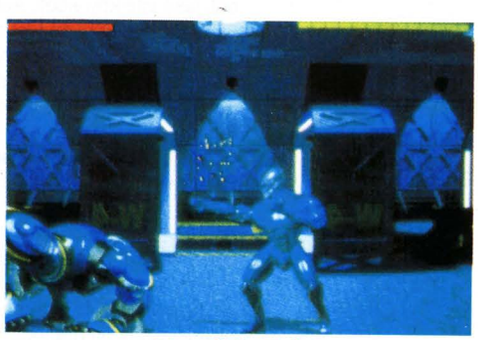
AD & D Menzoberranzan

CyClones

Renegade: Battle for Jacobs Star

INTERACTIVE

Thumbelina



Rise of the Robots

Rise of the Robots

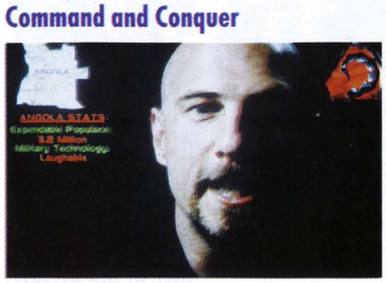
VIR

11th Hour

Command and Conquer

Kyrandia Book Three: Malcolm's Revenge

Command and Conquer



Září:
Trochu netradičním simulátorem by měl být **Overlord**. Znalci historie jistě v názvu poznali krycí název pro vylodění v Normandii. V Overlordu jste pilotem letadla (Spitfire, Mustang atd.), který plní různé mise, ve snaze oslabit německou obranu, přičemž poslední mise se odehrává 6. června 1944. Tento simulátor bude nabízet souboje s německými letadly, doprovod těžších bombardérů, likvidování radarů, letišť apod. Navíc bude mít propracované zázemí pro pilota. V centrálním místnosti se dozvíte podrobnosti i misích, v místnosti u šéfa budete dekorován, v posteli si můžete přehrát zážitky minulých dní apod. Zkrátka určitě se je na co těšit. Počítač: **Amiga**

Říjen:
Velice originálním simulátorem vrtulníků je hra **KA-50 Hokum**. Námět pro tuto hru je následující. V Jihočínském moři řádí novodobí piráti, kteří přepadávají proplouvající lodě a samozřejmě je okrádají o peníze a zboží. Vás si najala skupina obchodníků, jejichž lodě tamtudy proplouvají, abyste je zbavil pirátů. Máte k dispozici 4 druhy vrtulníků, celkem jich máte šest, a spoustu různé výzbroje. Výzbroj si později musíte kupovat za peníze za splněné mise. Hra v sobě obsahuje i kus strategie, protože musíte od pirátů zbavit oblast o rozloze 400 km^2. Myslím, že to bude very good. Počítač: **PC**.

Listopad:
Od autorů IndyCar Racing přichází další automobilová lahůdka - **Nascar Racing**. Autoři slibují nejlepší závody aut, jaké jste kdy viděli. Autoři použili 3D Super Texturovou technologii, která prý má být novou generací pro dělání takových her. A navíc hra poběží i v SVGA grafice! Tudíž skvělé. Počítač: **PC**.
Skvěle vypadá hra **The Lost Eden**. Děj vás zavádí do minulosti (či budoucnosti?), do doby, kdy člověk a dinosaurus spolu žijí a konversují. Ale takový ráj to zas není. Býložravci jsou ovládnuti člověkem, který vede válku proti masožravcům, vedeným Tyrannosaurem. Vy ovládáte Adama (náhoda nebo záměr?), který chce pomoci lidstvu k vítězství. Nejprve ovšem musí odhalit tajemství legendární citadely, která je schopna odolat útokům masožravých dinosaurů. Pokud chce vyhrát, musí odhalit vědomosti stavitelů citadely. Přitažlivý příběh je okořeněn krásnými scenériemi v 3D grafice (jeskyně, lesy, pouště atd.) a samozřejmě desítkami dinosaurů na pokochání či pokec. Adventure a strategie v tomto duchu jistě chytne každého správného hráče. Počítač: **PC CD-ROM**; leden 1995 **CD32**.
Válečným simulátorem budoucnosti má být hra **Iron Assault**. Lidstvo si žije v poklidu, ale jedna velká megaspolečnost začíná ekonomicky i vojensky ovládat Zemi, takže je na vás ji zastavit, klasická situace. Jelikož se hra odehrává v budoucnosti, budete ovládat velká kovová monstra (na výběr jich bude asi 30) v boji proti jiným kovovým monstrům. Když budete vítězit, peníze budou přibývat a budete mít možnost lépe vybavit svá monstra, takže taky klasika. Bojovat se bude na ledových plání Antarktidy i v tropických oblastech Afriky, taky nic extra. Grafika má být sice skvělá, realistická a samozřejmě 3D, ale to už je taky skoro standard. Soundtracky i animace (i když dvaceti minutové) nejsou také něčím neobvyklým. Sice to bude jistě velice dobrý simulátor, ale nějaká superbomba to nebude. Počítač: **PC CD-ROM**.
Rok 2023 - Země je na pokraji zhroucení. Je přelidněná, hrozí hladomor, epidemie a vypuknutí 3. světové války. Je proto vyslána loď SS Amazon, která má objevit nová místa pro život člověka. Loď se však ztratí, než se dostane k Saturnu. Stala se obětí něčeho velkého, něčeho velmi nepřátelského. Tak začíná **Creature Shock**. Jediná šance jak zjistit, co se stalo Amazonu (a tím i pomoct zachránit Zemi), je vyslat elitní komando na prozkoumání tohoto problému. Vy se stáváte členem tohoto komanda. Mimo vesmírného simulátoru hra samozřejmě obsahuje i boje proti více jak 100 různým příšerám (v 3D provedeních, jak jinak), o kterých se vám nezdálo ani v těch nejhorších snech. CS je tedy vesmírným simulátorem a hororovou akcí zároveň. Pokud se chcete bát, tak na dvou Cé-Déčkách s hrou Creature Shock máte příležitost. Počítač: **PC CD-ROM**.

GIN

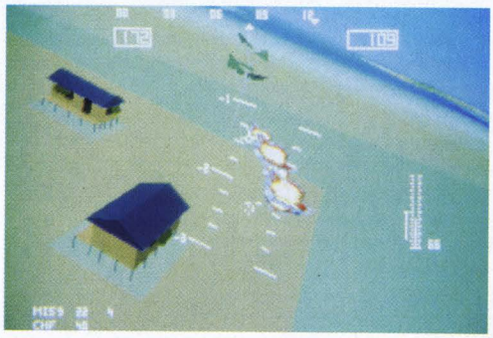
Kyrandia Book Three: Malcolm's Revenge

Další jen telegraficky. **Beneath a Steel Sky** na **CD32**.

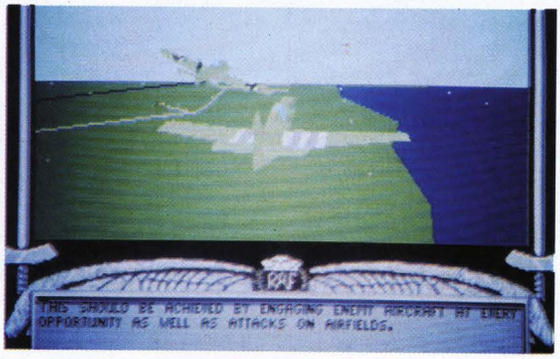
Leden 1995:
Očekávaným pokračováním nejprodávanější CéDéčkové hry The 7th Guest, je **11th Hour**. V roli Carla Denninga, televizního reportéra, se opět vracíte do domu geniálního šílence Henry Staufa, protože se v něm ztratila vaše šéfová, a zároveň milenka, Robin. Musíte vyřešit hádanky, odhalit tajemství domu, zachránit Robin a uprchnout z domu než odbije jedenáctá hodina...Hra (která je na třech CéDéčkách!) obsahuje 40 hádanek, 13 úkolů, orchestrální muziku a nejlepší trojrozměrné scény, které jste kdy viděli. Můžete vidět přes hodinu full-motion video sekvencí se skutečnými herci a scény, kvůli kterým je hra doporučena jen pro dospělé. Dalším zlepšením je svoboda pohybu po celém domě, nemáte již předem určeny trasy, po kterých můžete chodit (jak autoři tvrdí). Určitě se bude jednat o bombastickou hru, kterou neopustíte dříve, než odbije 11. hodina. Počítač: **PC CD-ROM**.

Únor 1995:
Další bombastickou hrou (kolik jich ještě bude) má být hra **Command and Conquer**. Jedná se o pokračování skvělé strategie Duna II. Situace je taková, v blízké budoucnosti (myšleno po Duně II) je objevena nová surovina zvaná Tiberium a největší společnosti celého vesmíru ji chtějí vlastnit. Propuká boj mezi dvěmi největšími: společností Global Defense Initiative a společností Brotherhood of Nod. Jedna chce Tiberium pro dobro světa a ta druhá samozřejmě pro peníze. A tak propuká věčný boj mezi dobrem a zlem. Opět sice budete stavět budovy a vyrábět válečné stroje, ale tentokrát je 2D grafika nahrazena skvěle vypadající pseudo 3D grafikou. Čeká vás tedy opět skvělá strategie se spoustou skvělých animací a navíc ještě přibyla možnost hrát tuto ve dvou po modemu. Počítač: **PC CD-ROM**.

Posledním (?) super projektem je **Kyrandia Book Three: Malcolm's Revenge**. I tentokrát se dostáváte do země Kyrandia. Zlý čaroděj Malcolm je volný, blesk totiž zničil jeho pouta (vždyť jsme přeci v Kyrandii) . To bylo ještě normální, ale to že ovládáte Malcolma, už ne. Čaroděj je v této hře ukázán jako obět společnosti, zkaženého dětství apod. Tudíž je z něj vlastně hodný kouzelník, kterého všichni litují. Použijte převleky, hračky a taky trochu magie, abyste Malcomovi pomohl pomstít se. A o tom že to nebude mít lehké, svědčí i místa, která musí projít. Od Konce světa, přes Podsvětí až po samotnou Kyrandii. Potkáte staré známé jako Xanthia či Brandon. Čeká vás spousta, hádanek, rozhovorů a samozřejmě legrace. Ale hlavně fantastická grafika tzv. paňáková, což jsou postavičky s virtuálními klouby (dle Haquelovy definice). Prostě Kyrandia III bude skvělou adventurou, u které se bude bavit celá rodina. **PC**, **PC CD-ROM**.



KA-50 Hokum



Overlord

The Lost Eden

Nascar Racing

AMIGA

BENEFACTOR

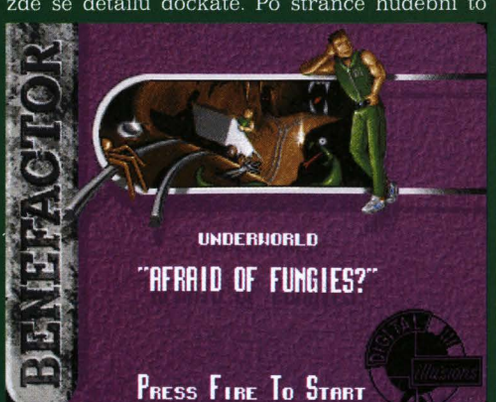
Zachraňte planetu Lullyat aneb Lemmingové trochu jinak a ne zrovna špatně.

Bylo, nebylo, za dalekými hvězdami žil na planetě Lullyat národ Veselých Mužíků. Sice divný, ale výstižný název pro tento národek. Na jejich planetě totiž mají generátor na vytváření překrásné duhy, které je dělá šťastnými. A tak si vesele (jak jinak) žijí dokud... Jednoho dne k nim na návštěvu přilétla loď z planety Minniath. Veselí Mužíci návštěvníky uvítali jak se patří. Ve své naivitě jim ukázali i svůj generátor. Návštěvníci ovšem nebyli tak hodní, ba naopak byli závistiví a zlí. Ukradli jim generátor i s jeho strážci. A ty pak spolu s dalšími Veselými Mužíky uvěznili na jednom z měsíců, který obíhá jejich planetu. Vězení pak ještě navíc nechali hlídat jejich miláčky (pavouci a jiná havěť). Někteří z Veselých Mužíků unikli a vydali se do vesmíru hledat pomoc pro své druhy. Dlouho vysílali signál S.O.S., až jednoho dne jejich signál zachytila loď, kterou vlastnil Ben.E.Factor. Ben se s nimi hned spojil. Veselí Mužíci ho požádali o záchranu jejich druhů a on (samozřejmě) souhlasil. Benefactor je připraven, jste i vy připraveni?

Ptáte se na co, no přece na novou Psygnosáckou hříčku. Po skvělých Lemmings 2 přichází Benefactor. Je to tak, hochům z Liverpoolu se asi zdálo, že se na jejich Lemmingy trochu zapomnělo, a proto se vám touto hrou pokusí trochu osvěžit paměť. Nebude už se ale jednat přímo o Lemmingy či nějaké data disky k nim, nýbrž o jejich nové ztvárnění. Neminím tím jen přidání povolání jako u L2, ale o něco jiného. Teď jsem do toho lehce zamotal, a proto radši půjdu hned na věc.

Vaším úkolem je v zhruba 60 levelech (rozdělených do 7 scénářů, jako např.: strašidelný dům, peklo, podzemí, les apod.) osvobodit z vězení všechny Veselé Mužíky, to je vcelku jasné. Ale v této hře budete přímo ovládat jen jednu (!) postavičku, kterou není nikdo jiný než Ben.E.Factor. Slůvko „přímo“ naznačuje, že nějaké postavičky budete ovládat nepřímo, k tomu až za chvíli. Nejprve k Benovým možnostem. Ten se do funkce hrdiny vžil celkem snadno hlavně díky svým atletickým schopnostem. Ben totiž skáče, rychle běhá, leze po žebřících, šplhá, ručkuje, dělá kotouly a spoustu dalších věcí. Nedělá to jen pro záchranu Veselých Mužíků, ale i pro sebe, jelikož mu jde o kejhák. Tím naznačuji, že jeho postavička má určitou energii, kterou ztrácí při pádech z velkých výšek, při styku s příšerou či díky různým pastím. Energie se mu ale (v závislosti na obtížnosti) v příštím levelu naštěstí obnoví. To je další změna oproti Lemmingům. Změnou je i způsob ovládání. Postavičce pomocí myši nepřidělujete různá povolání, nýbrž joystickem jednotlivé úkony přímo provádíte. Tím se do hry dostane akčnost, ale ne v nějaké přehnané míře, takže to ještě jde. Navíc má Ben i kapsu, do které může uložit jednu nalezenou věc a tu pak někde použít. V jeho případě se ale jedná hlavně o otvírání jednotlivých cel, jinak věci spíše přenáší pro použití Veselými Mužíky. Teď se již dostávám k tomu nepřímému ovládání. Osvobozením Veselého Mužíka (dále už jen VM) z cely totiž level nekončí. Musíte ho (a sebe taky) dovést na startovní pozici. VM jsou naštěstí chytří a hlavně šikovní. Sami dokážou lézt po žebřících, přeskakovat menší díry, bezpečně padat i z velkých výšek a (paradoxně) jsou imunní vůči většině příšer, které je mají hlídat. To ale nestačí k tomu, aby se sami dostali na startovní místo a jelikož ani Ben není všeumělec, musí dát hlavy (a nejen je) dohromady. A to dodává hře na zábavě. VM totiž umí spravit rozbité žebříky, páčky, ale i různé stroje. Například mu donesete ozubené kolečko (universální součástka do každé rozbité věci), on pak může spravit kladku, díky níž vás spustí dolů pro jinak nedosažitelný klíč. VM může Ben vzít do ruky, běžet s ním a pak ho třeba vysadit na plošinu, kam by se sám nedostal. A takových kombinací je v každém levelu spousta, takže je zde vlastně i prvek z adventure. Aby to nebylo tak jednoduché, je ve hře jedna „výhoda“. Někteří z VM pobytem ve vězení trochu zeslábli (třeba byli mučánkovaní), vybledli a zblbli. Prostě ztratili svou šikovnost i všechny ostatní dovednosti. Tyto VM musíte nejprve polít červeným inkoustem (který je vždy po ruce, vězení jsou ním dobře zásobena) a až pak jste schopní level dohrát. Takže vám tato hra alespoň nebude připadat moc monotónní.

Víte již, co je náplní Benefactora, nyní vám přiblížím, jak vypadá po technické stránce. Postavičky VM jsou velmi podobné Lemmingům, i když možná o trochu menší. Postavička Bena je sice o něco větší, ale bez jakýchkoliv detailů, to i příšery jsou lepší než Ben! Všechno je zkrátka takové miniaturizované, někdy až moc a i přesto jsou některé levely pěkně roztahané. Takže v tomto ohledu by se to dalo zlepšit. Zato animace, ať už Benovy či VM, jsou daleko lepší, při nich se i pobavíte, hlavně při akcích VM. Pozadí je uděláno také dobře, zde se detailů dočkáte. Po stránce hudební to



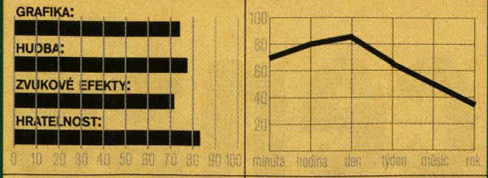
dopadlo velmi dobře. Co scénář, to jiná, a navíc dobrá a vhodná, hudba. Zvukové efekty taky nejsou špatné (třeba hrom u strašidelného domu).

Nevyhnu se srovnání s jeho předchůdci. Vyberu si můj oblíbený díl druhý. Grafika byla u L2 daleko lepší, ať už postaviček nebo pozadí. Hudba byla asi u L2 taky lepší, ale efekty jsou zhruba rovnocenné. Co se týká hratelnosti, jsem dost na vahách. U L2 byla spousta skvělých povolání, ale pro Benefactora zase mluví animace VM, takže to asi vyjde nastejno. Celkově by tedy asi vyhráli Lemmings 2.

Teď již víte, že Benefactor je zajímavou hrou, která možná oživí zašlou slávu Lemmingů. Je to hra šitá hlavně pro ty, kdo měli rádi Lemmingy, ale chyběla jim trocha akčnosti. Ale i všichni ostatní můžou popadnout joysticky a zkusit zachránit ubohé Veselé Mužíky.

LEWIS ■

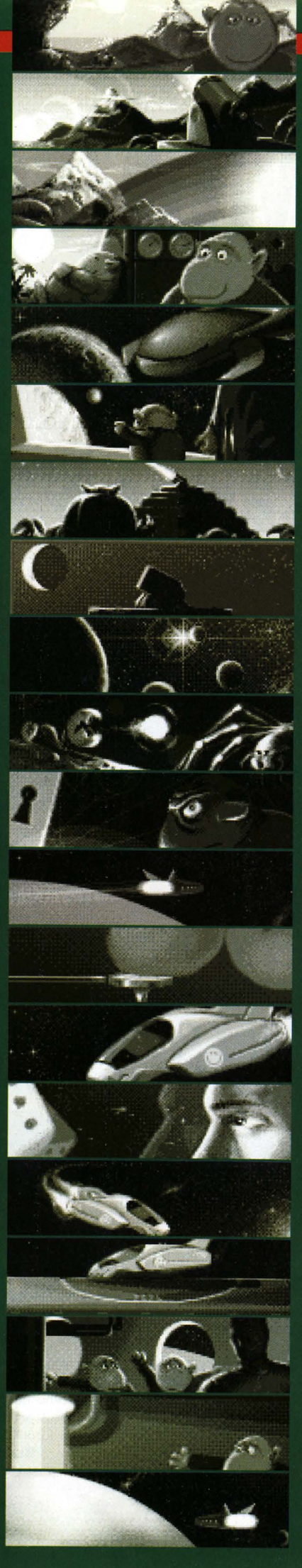
BENEFACTOR 76%



+ animace Veselých Mužíků
+ hudba
+ zajímavé nápady
- grafika postaviček
- občasné nesmyslnosti

H Ř Í Č K A	
Lemmings 2	85
Incredible Toons	82
Benefactor	76
Lemmings	70
Incredible Machine	65

Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM. **Požadavky:** doporučeno 2 x FDD. **Existuje na:** Amiga. **Výrobce, rok:** Psygnosis + Digital Illusions, 1994 .**Testoval:** Lewis



PC

Minirecenze

Ptáte se, proč píšu tyto mini recenze na různé arcady? Jsou mnozí, kterým se arcady líbí, a proto je dobré o nich psát. Všechny arcady jsou většinou na jedno brdo, a proto by nemělo smysl jim věnovat celou stránku, ale na druhou stranu by se o nich psát mělo. Mini recenze jsou proto asi jediným řešením (nepočítám-li kulku mezi oči).

Carlos

Né, nebojte se, Carlos není nedávno polapený mafián, ale zcela neškodný pračlověk, který ani o žádné mafii nemá ponětí. Abych byl přesný, tak Carlos zase tak neškodný není, protože dokáže pěkně daleko plivat, kromě toho naštve-li ho někdo, tak se promění v býka a pak vše začne létat. Carlos je vlastně tuctová arcada,

ve které jen skáčete po plošinkách a plivete po dinosaurech a občas otevřete nějakou truhlu (hm, hm, hm, truhla v pravěku?), ze které vždy vypadne nějaký ten pamlsek. Grafika je slabě průměrná, ale scrolling je velmi rychlý a plynulý (ale při té grafice se ani vlastně není čemu divit). Jakákoli známka hudby však ve hře chybí. Kdo má ale rád všemožné skákačky, běhačky a střílečky, a mimo to je ještě vázán duševně na pravěk, tak ať si snad raději zahraje Prehistorika II, který je popsán níže, nebo ať jde do kina třeba na Flinstonovi.

BEAST

CARLOS 48%

Výrobce, rok: Microids 1994. Testoval: Beast

Bubble Dizzy

Všem vlastníkům starého ZX Spectra Dizzyho ani nemusím představovat. Dizzy na Spectru byla opravdu dobrá hra plná humoru a dobré grafiky. Pokud byl Dizzy na Spectru bylo vše v nejlepším pořádku, ale jakmile se ho ujali tvůrci PC her, nastal konec jeho dobré pověsti. Tito tvůrci totiž chudáka Dizzyho postavili na dno oceánu s potápěčskými brýlemi a šnorchlem (tento šnorchl je s malým š) a začali mu ze-

spoda pod skořápku (jen tak mimochodem, Dizzy je vajíčko) pouštět bubliny. A to je vlastně celá náplň hry Bubble Dizzy. Stačí se jen dostat na hladinu pomocí bublin, než se vám Dizzy utopí. Opravdu velmi „duchaplná" hra, která si ani nezaslouží víc řádků, a proto přejdu rychle k další hře.

BEAST

BUBBLE DIZZY 15%

Výrobce: Codemaster. Testoval: Beast

Prehistoric

Byl sám,
již netěšil ho svět,
již netěšily ho dary,
ten pračlověk k smrti rád měl med.

Opravdu, bylo to tak, protože náš pračlověk, o kterém bude řeč, měl k smrti rád med a nejen med. K vůli jakémukoli pamlsku byl ochotný vylézt ze svého pelechu hluboko v ho-

rách a nastavovat svou chlupatou kůži na pospas všem možným ještěrům a praještěrům. Aby chudák pračlověk neměl na ty hordy potvor jen tak holé ruce, přikreslili mu jeho tvůrci kyj, kterým se může ostře ohánět. Kdo z vás hrál první díl této skvělé hry, tak mi dá jistě za pravdu v tom, že Prehistorik není jen tak nějaká bezduchá mlátička, ale perfektní arcada, která stojí za povšimnutí. Rozhodnete-li se Prehistorikovi v jeho úsilí pomoct, pak na vás čeká šest poměrně rozsáhlých levelů, ve kterých si kromě perfektní grafiky užijete i legraci a sem tam i nějakou tu pekelnou chvilku, kterou vám připraví mračna pravěkých potvor.

BEAST

PREHISTORIC II 84%

Výrobce, rok: Titus 1993. Testoval: Beast

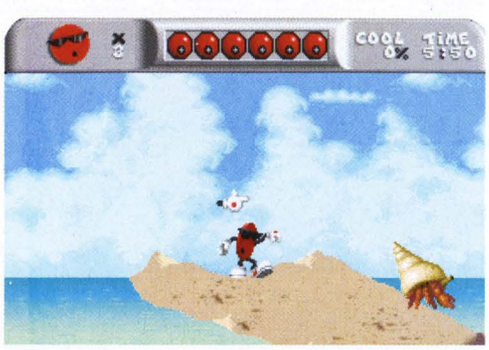
Cool Spot

COOL SPOT **80%**

Výrobce, rok: Virgin, 1994. Testoval: Beast

Je velmi málo akčních her, které mě zaujmou, protože jsou něčím zajímavé a nové. Jednou z takových her je i hra Cool Spot od firmy Virgin. Hned první zajímavostí na hře je fakt, že po obrazovce neprohánite psa, kočku, člověka, mimozemšťana, dinosaura, či jinou tradiční potvoru, ale věc naprosto netradiční. Ve hře Cool Spot totiž ovládáte skvrnu. Ano, čtete dobře, ovládáte sympatickou červenou skvrnu s nohama, rukama a s brýlemi na opalování. Vašim úkolem je procházet levely a sbírat jiné ztracené skvrny. Na konci každého levelu na vás čeká kamarád v kleci, kterého musíte vysvobodit. To ještě není vše, protože firma Virgin vašeho hlavního hrdinu rozanimovala tak skvělým způsobem, že nebudete stačit valit oči. Grafika hry také nijak nezůstává pozadu, protože je, jak to již Virgin má ve zvyku, naprosto perfektní. Co se hudby týče, také si nemohu stěžovat, zkrátka Virgin prostě umí. A nakonec ještě jedno upozornění pro školáky, když náhodou uděláte kaňku do sešitu, tak žádné zmizíkování, protože kdo ví, kam se naše skvrna zatoulá. Tak pozor na skvrny!

BEAST



Rolling Ronnie

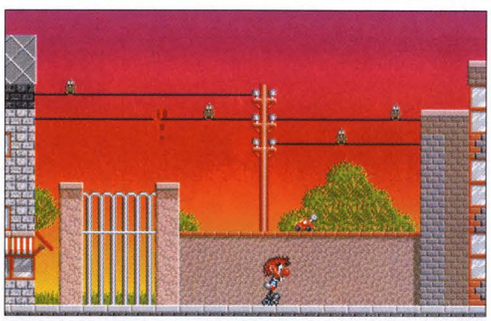
ROLLING RONNIE **51%**

Testoval: Beast

Azas jedna tuctová, nic nového nepřinášející hra, ale začněme pěkně od začátku. Žil, byl jednou jeden šašek a ten šašek se jmenoval Ronnie. Jednoho krásného dne se Ronnie rozhodl, že už nebude chodit pěšky, a proto si obstaral kolečkové brusle. Ze začátku samozřejmě na bruslích vůbec neuměl, a proto padal a padal... Po čase se ale jezdit naučil a dokonce si troufl vyjet na neznámou silnici, kde byl samozřejmě naprosto bezradný. A nyní je na vás, necháte-li Ronniho na pospas ulice, nebo mu trochu pomůžete.

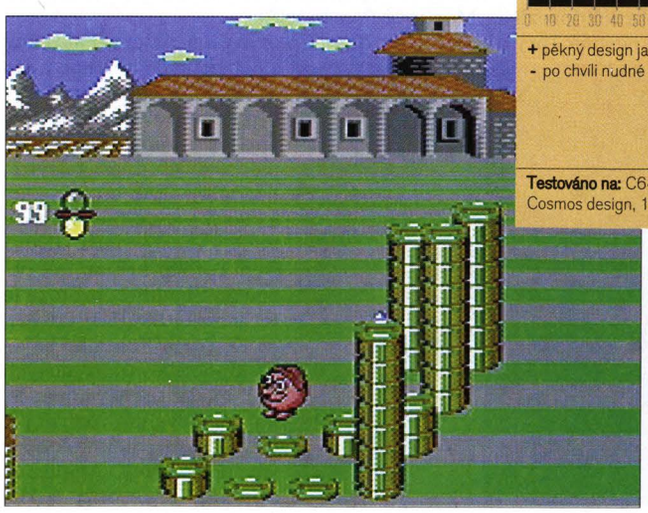
Kromě skákání umí Ronny ještě střílet a sbírat peníze, za které lze v obchodech nakupovat životy, extra vysoké skákání, střílející mechanismus a jiné ptákoviny. Grafické zpracování je tuctové, i když výrobci všude inzerují, že Rolling Ronnie by měl odporovat SVGA, ale kde nic, tu nic. Hudba a zvukové efekty také ničím neoslňují. Ale šaškům se má pomáhat, tak vzhůru na to.

BEAST



Až se zas nahromadí arcady, tak nashledanou. Skákání, střílení a jiným počítačovým činnostem zdar.

BEAST



C64

Cosmox

Další „hopsací“ hra od COSMOS DESIGN

Tato firma se vyznačuje nízkou originalitou, ale vysoce hodnoceným zpracováním. Tentokrát to však není arcada typu Fred's back I - III, ale hříčka, opravdu trochu cvoklá.

Proč tedy hopsací hra? Poněvadž, aby hráč něčeho dosáhl, musí doopravdy skákat. A to v podobě míčku z již zmiňovaného Fred's backa. Tady neskáčete po 2D plošinkách, ale po barelech, které neuvěřitelně rostou. Úkolem není zadupat všechny sloupce do povrchu zemského, jak jsem se zprvu domníval, nýbrž zadupávat je tak, aby čtyři barely postavené do čtverce měly stejnou výšku. Poté tyto sloupce zmizí a vy můžete pokračovat, dokud nezlikvidujete určitý počet barelů. Protože to je logický rychlík, samozřejmě ubíhá čas, ale dokonce vašemu Fredovi v tomto prostředí uniká jakási chuť k životu, a tak neváhejte a naskočte na blikající pilulku, která vám tu chuť dodá zpět. Ve které hře by se neobjevoval nějaký bonus, nebyla by snad v normě. Tedy i zde můžete sežrat bonusové diamanty. Kdyby zde nebyly nějaké drobné animace, byl by to jistě propadák a tak na vás mrkají oči z jeskyně, Fred je oblečen vhodně k pozadí a roční době i ta muzika se hodí do celkového designu.

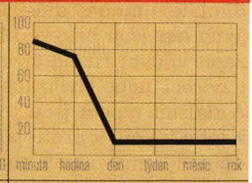
Na závěr akorát radu, jak tuhle hru projít bez újmy. Počkejte si na nějakém klidném místě a žerte akorát drogy k doplnění chuti do skákání a sem tam nějaký diamant. Barely rostou do určité výšky a jistě tam dorostou před časovým limitem. Poté se sami zlikvidují a vy můžete do dalšího levelu.

Prostě zahrajte si, koukněte se na různé levely a pěkný obrázek na konci a disketu použijte na něco jiného.

ALLI

COSMOX **65%**

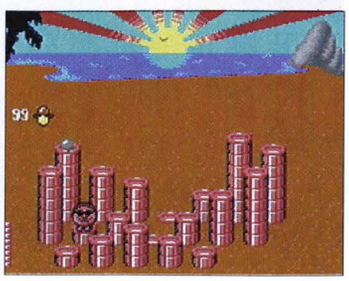
GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



\+ pěkný design jako vždy
\- po chvíli nudné

HŘÍČKA	
Quadrant	89
Orb	85
Amoba	75
Black and White	70
Cosmox	65

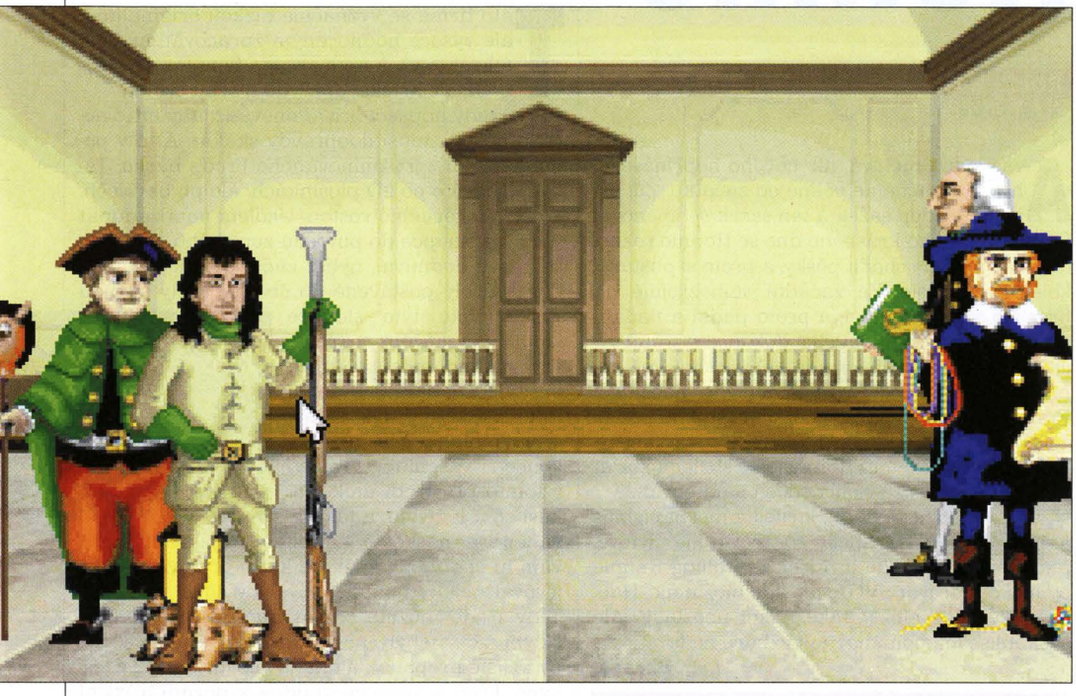
Testováno na: C64. **Existuje na:** C64, AMIGA. **Výrobce, rok:** Cosmos design, 1994. **Testoval:** Alli. **Zapůjčil:** Citadel fan club.

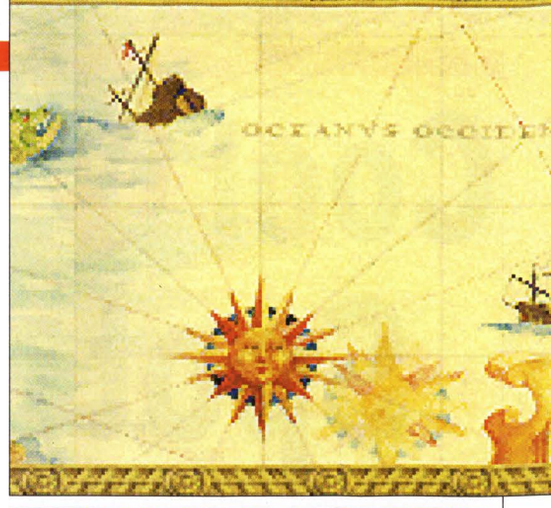


PC

Colonization

Pozor, COLONIZATION, nikoli Civilization!





Tak, což takhle dát si ... místo špenátu třeba nějakou tu strategii?

To se velmi lehko řekne strategie, ale jakou si vybrat, když jsou jich desítky ba dokonce i stovky. Nejčastěji byste asi mezi nimi našli strategie s vojenskou tématikou, ať už z první a druhé světové války nebo z rozličných válek v budoucnosti. Kromě strategií válečných jsou mezi nimi desítky strategických her, které simulují rozličné lidské (a nejen lidské) činnosti a rozmary. Do tohoto pytle by jistě patřily všechny možné SimCity, SimLife a mnohé další. Dalším typem strategických her jsou hry, ve kterých je vaším úkolem zachraňovat různé civilizace, ať už lidské, tak i zvířecí, nebo civilizace různých jiných potvor. A dalším typem jsou... né, už né strategie, už z toho blbnu, a proto půjdu raději pomoct Shadowovi s mrtvolama, protože funebráci dovezli novou várku a on chudák vůbec nestíhá (prý

mu ty peníze nestačí a přivydělává si čištěním kanálů -ml).

Už je to v pořádku, už jsem zase zpátky a můžu se věnovat tomu, proč píšu vlastně tu recenzi. (Proč jí vlastně píšu? Kdo mi odpoví na mou otázku? Kdo spasí mou duši? Kdo mě zachrání z věčného přemýšlení nad tímto problémem? „Martinéé Pomóóóc!!“)

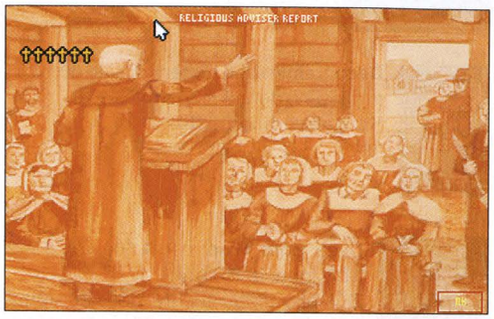
Tak tedy dost! Colonization patří do skupiny strategických her, kde něco dobýváte. Dobývání Nových světů bylo v šestnáctém století asi tak populární, jako je dnes televize, hranolky, hamburger, kolečkové brusle (nejlépe Online) a skateboard. (Když jsem u toho prkna, tak pozor na Shadowa, protože je to hroznej Skater!) Po vzoru Kryštofa Kolumba se tedy s objevováním nových světů, ale především s jejich osidlováním roztrhl pytel. Všichni chtěli kolonizovat nové světy, Angličani, Španělé, Francouzi a Holanďani. Á, jsme konečně u toho, proč název Colonization, který je tak podobný Civilization. Podobnost názvů je čistě náhodná, ale podobnost zpracování a firmy náhodná vůbec není, ale k tomu až později.

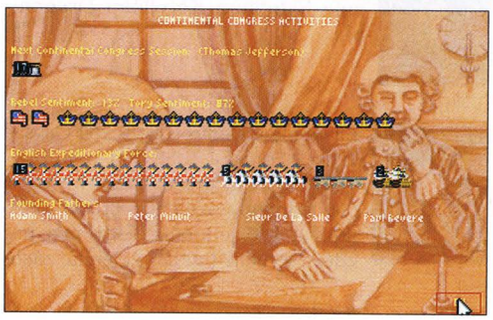
Nyní se zkuste na chvilku přenést zpět o pár set let až do šestnáctého století (to nebyl Shadow, to musela být hrůza -ml), kde je na vás učinit první rozhodnutí, ale nebojte se toho, protože různých rozhodnutí budete muset při hře činit stovky. Vaše mateřská země je tedy vybraná a vy se po zvolení jména a obtížnosti můžete vrhnou do chladivých vod oceánu (nebojte, plavat nemusíte, od toho byly vynalezeny lodě) a začít kolonizovat. Jakmile ale přistanete na nějakou pevninu, tak vás začnou otravovat domorodí indiáni, ať už Aztékové, Inkové, Siouxové, a nebo indiáni kmene Tubi, či mnozí jiní. Jsou dvě možnosti co s nimi udělat, první je domluva, která vás ale stojí mnoho peněz za odkupování území, a proto je výhodnější zvolit drastičtější metodu a indiány vyhladit (snad nám to ochránci indiánů odpustí). Máte-li území, tak zbývá osidlovat a kolonizovat. Jakmile vypěstujete nějaké plodiny, můžete se s nimi vrátit do Evropy, kde je lze výhodně prodat a za

utržené peníze nakoupit další lodě, pušky a armádu. Za nějakou dobu však na vás bude v přístavu čekat překvapení ve formě vysokých daní za dovoz některých potravin. Takto tedy kolonizujete a obchodujete.

To bylo něco málo o náplni hry, ale nyní bych se rád věnoval zpracování hry po všech stránkách. Nejprve několik slov ohledně ovládání a celkového zpracování. Ovládání hry Colonization je na první pohled strašně komplikované, ale po nějaké době, asi po třech hodinách, se vám dostane částečně do krve (Beaste, ty bestie krvelačná... -ml) a pak už to vcelku jde. Způsob kolonizování je velmi podobný hře The Settlers, protože stejně jako v Settlerech jsou všechna povolání mezi sebou provázána, takže chcete-li například vyrobit doutníky, musíte vypěstovat tabák, zasít obilí, aby měli v tabákových továrnách co jíst a ještě jim zajistit lidi a oblečení.

Grafické zpracování je velmi podobné hře Civilization, podobnost je tak veliká, že kdybych nevěděl, že je tato hra Colonization, tak bych přísahal, že je to klasická Civilizace. Za tuto podobnost může jistý Sid Meier, který má kromě těchto her na svědomí ještě Railroad Tycoon



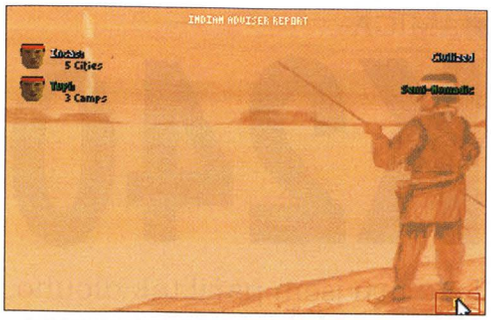


a F-19. Civilizace byla ve své době skvělá hra, ale dnes by svou grafikou neoslnila a to ani nemluvím o tom, že se něco jako animace ani nekoná. Veškerý pohyb je jen posunování ikonek lodí a vojáků, prostě nic moc, jen čistá strategie.

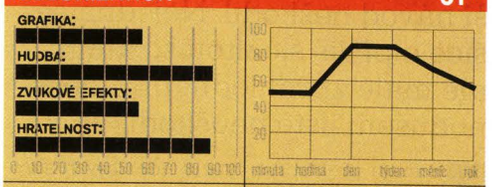
Zvuky při hře jsou průměrné a nijak vás neoslní. Docela vydařená je snad jedině hudba, která se dá i poslouchat.

Tedy firma Microprose se příliš nevyznamenala (taktně pomlčím o tom, jaká kampaň této hře předcházela). Ale i přes tu špatnou grafiku je na hře něco, co vás u ní nějakou dobu udrží. Kdo ví?

BEAST ■



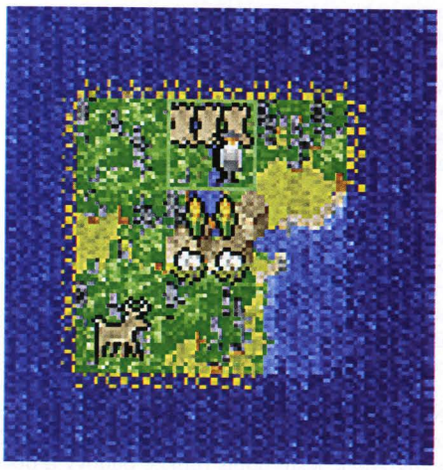
COLONIZATION **61%**



+ dobrá hudba
+ slušná hratelnost
- průměrná grafika
- chybí veškerá animace

STRATEGIE	
The Settlers	89
Outpost	86
Dune II	85
Simcity 2000	79
Colonization	61

Testováno na: PC 386/DX, 4 MB RAM, SB. **Požadavky:** 386, 1 MB RAM, VGA, HD. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Microprose, 1994. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Beast



Pro ujasnění těch 61% si hra zaslouží, i když nejsem členem Haquelova spolku N.O.H.A., ale zakládáme s Shadowem a Silverem spolek R.U.K.A., H.L.A.V.A. a U.CH.O., ale o tom snad příště.

AMIGA

K240

Tuto hru jsem pařil tak dlouho, až jsem si řekl, že takovej menší návod neškodil. Nejedná se sice o příliš složitou strategii, ale malé zpřehlednění a zjednodušení jistě neuškodí.

Začínám přehledem využití nerostných surovin, abyste věděli proč máte, který nerost skladovat a hned neprodávat.

Selenium - Explosive m., Scatter m., Assault fighter, Combat eagle, Scout ship, Destructor, Terminator, Transporter, Fleet battleship
Asteros - Nuclear m., Powerplant
Barium - Area explosive m., Anti virus m., Spy satellite
Crystalite - Vortex m., Assault fighter, Combat Eagle, Scout ship, Destructor
Quazinc - Napalm m., Hellfire m.
Bytanium - Space dock
Korellium - Stasis m.
Dragonium - Space dock, Transporter, Terminator, Fleet battleship
Traxium - Virus m.
Nexos - Mega m.

Než budu pokračovat, nejprve vám osvětlím, co myslím slovy raketa a loď, aby nedošlo k nedorozumění. Tak tedy v tomto návodu pojem zahrnuje všechny typy vesmírných lodí, které můžete vyrobit. Raketa zas zahrnuje všechny rakety typu AA (Asteroid-Asteroid), to jen tak pro pořádek.

Nyní pro vás velice užitečný přehled všech budov s jejich cenou, spotřebou energie a délko stavby. Navíc ještě popis funkce budovy a občas ještě krátký komentář.

Budovy: c = cena; s = spotřeba; d = délka stavby; (b) = blueprint (nejprve objednat u sci-tech).

Anti-Missile Pod (b): c = 7 000 Cr; s = 3 MW/den; d = 36 dní
Nejlepší ochrana proti nepřátelským raketám

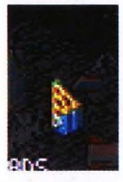
Asteroid Engines (b): c = 45 000 Cr; s = 0-5 MW/den (dle rychlosti); d = 64 dní
Motory, které umožňují hýbat s asteroidem. Nefungují, když je aktivován Gravity Nullifier. Rychlost a směr lze měnit v menu po nakliknutí této budovy.

Colony Preservation Unit: c = 30 000 Cr; s = 0; d = 46 dní
Stavba jen při zakládání kolonie na novém asteroidu. Zajišťuje minimální podmínky pro první pionýry: ubytování pro 100 lidí, 8 MW/den, 300 jednotek vzduchu / den, 250 jednotek jídla a vody / den. Dále je schopnauskladnit po 1 000 jednotkách vzduchu, jídla a vody a 50 MW energie. Pozor! Jako samostatná budova vydrží maximálně 250 dní.

Command Centre: c = 8 000 Cr; s = 3 MW/den; d = 32 dní
Řídící středisko potřeba pro řízení vašich letek. Po nakliknutí této budovy lze zjistit ceny nerostů, umístění vašich transportérů a můžete začít stavět Orbital Space Dock.

Contruction Yard: c = 7 500 Cr; s = 2 MW/den; d = 32 dní
Továrna na výrobu těchto lodí: Assault fighter, Combat eagle, Scout ship.

Decontamination Filter: c = 8 000 Cr; s = 3 MW/den; d = 36 dní
Snižuje radioaktivitu.



Deep Bore Mine: c = 5 500 Cr; s = 2 MW/den; d =36 dní
Důl pro těžbu těchto nerostů: Quazinc, Bytanium, Korellium, Dragonium.

Enviroment Control: c = 3 200 Cr; s = 0; d = 20 dní
Toto zařízení může skladovat až 5 000 jednotek vzduchu, 600 jednotek jídla a 600 jednotek vody pro pozdější využití (jakási železná zásoba).

Protected Enviroment Control: c = 8 500 Cr; s = 3 MW/den; d = 32 dní
Viz Enviroment Control, ale bráněna Laser Turretem.

Gravity Nullifier (b): c = 35 000 Cr; s = 4 MW/den (je-li aktivován); d = 52 dní
Toto zařízení vytváří gravitační pole, které zabraňuje okolním asteroidům v pohybu a tím zamezuje případným kolizím. Pozor na dostatek energie a spolupráci s motory na asteroidu (viz Asteroid Engines).

Hydration Plant: c = 5 000 Cr; s = 1 MW/den; d = 20 dní
Tato budova vytváří vodu pro 500 zaměstnanců. Přebytek bude uskladněn ve skladech u Enviroment Control.

Hydroponics: c = 7 000 Cr; s = 2 MW/den; d = 16 dní
Tato budova vytváří potravu pro 400 zaměstnanců. Přebytek viz. Hydration Plant.

Landing Pad: c = 300 Cr; s = 0; d = 16 dní
Zařízení, které umožňuje menším lodím přístup do podzemních hangárů, kde mohou být chráněny před útokem a případně i opravovány. Po nakliknutí se objeví menu, ve kterém můžete s těmito loďmi manipulovat.

Laser Turret: c = 3 400 Cr; s = 2 MW/den; d = 24 dní
Nejslabší obranná jednotka asteroidu proti nepřátelským lodím.

Life Support: c = 13 000 Cr; s = 2 MW/den; d =48 dní
Vytváří vzduch pro 500 zaměstnanců. Přebytek viz. Hydration Plant.

Living Quarters: c = 1 000 Cr; s = 0; d = 32 dní
Základní ubytování pro 50 zaměstnanců.

Medical Centre: c = 5 000 Cr, s = 1MW/den; d = 30 dní
Nemocnice, která poskytuje kompletní lékařské ošetření pro 100 zaměstnanců. Ošetřuje lidi v případě zvýšené radiace, dopadu virové bomby apod.

Mine: c = 4 000 Cr; s = 1 MW/den; d = 32 dní
Důl pro těžbu těchto nerostů: Selenium, Asteros, Barium, Crystalite.

Missile Silo: c = 4 300 Cr; s = 0; d = 32 dní
Budova, kde jsou rakety vyráběny a odkud jsou vystřeleny. Podzemní sklady mohou pojmout 10 raket/ druh až do počtu 110 raket.

Ore Teleporter (b): c = 45000 Cr; s = 1 MW/den; d = 48 dní
Pomocí tohoto vynálezu lze teleportovat nerosty mezi asteroidy. Stačí Ore Teleporter a sklad na startovacím a cílovém asteroidu.

Plasma Turret (b): c = 5 500 Cr; s = 3 MW/den; d = 30 dní
Obranná věž, která poskytuje asteroidu lepší obranu před nepřátelskými loděmi než standardní Laser Turret.

Photon Turret (b): c = 7 500 Cr; s = 5 MW/den: d = 52 dní
Nejlepší obrana asteroidu proti nepřátelským lodím.

Powerplant (b): c = 10 000 Cr; s = různá; d = 40 dní
Tepelná elektrárna, která je schopna produkovat 32 MW/den. K takovémuto výkonu potřebuje jednu jednotku Asterosu každé čtyři dni. Při úsporném provozu (tedy při nižší spotřebě Asterosu) bude produkovat 8 MW/den.

Power Store: c = 1 500 Cr; s = 0; d = 32 dní
Může „uskladnit" přebytky energie až do výše 200 MW.

Repair Facility (b): c = 20 000 Cr, s = 0; d = 36 dní
Tato budova zabezpečuje opravy poškozených budov.

Resiblock: c = 3 000 Cr; s = 2 MW/den; d = 48 dní
Ubytovací zařízení pro 150 zaměstnanců vylepšené o prostory k relaxaci a zábavě.

Protected Resiblock: c = 8 500 Cr; s = 5 MW/den; d = 56 dní
Resiblock chráněný Laser Turretem.

Satellite Silo: c = 5 000 Cr; s = 0, d = 24 dní
Zde jsou konstruovány a odtud startují špionážní satelity.

Screen Generator (b): c = 20 000 Cr; s = 7 MW/den; d = 52 dní
Toto zařízení vytváří jakési silové pole, které lépe ochraňuje budovy před nepřátelskými útoky. Budovy chráněné tímto generátorem jsou označeny bíle (v pohledu na asteroid po přepnutí klávesou Space).

Security Centre: c = 4 500 Cr; s = 2 MW/den; d = 24 dní
V této budově žijí strážci pořádku, které jsou schopni zamezit kriminálním aktivitám u zhruba 50 zaměstnanců.

Seismic Penetrator (b): c =26 500 Cr; s = 3 MW/den; d = 42 dní
Zařízená pro těžbu nerostů Traxium a Nexos.

Sensor Array: c = 3 500 Cr; s = 2 MW/den; d = 36 dní
Zvětšuje dosah senzorů na asteroidu, které varují před nepřátelskými útoky.

Solar Generator: c = 1 500 Cr; s = 0; d = 10 dní
Sluneční panel, který produkuje 4 MW/den.

Solar Matrix (b): c = 5 000 Cr; s =0; d = 32 dní
Velká věž slunečních panelů. Produkuje 8 MW/den.

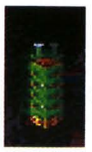
Protected Solar Matrix (b): c = 7200 Cr; s =0; d = 48 dní
Solar Matrix chráněné Laser Turretem.

Solar Panel: c = 500 Cr; s =0; d = 8 dní
Malý sluneční panel produkující 2 MW/den

Storage Facility: c = 1 500 Cr; s = 1 MW/den; d = 20 dní
Sklad pro 300 jednotek nerostů.

Storage Tower: c = 3 000 Cr; s = 2 MW/den; d = 40 dní
Sklad pro 600 jednotek nerostů.

Protected Storage Tower: c = 7 500 Cr; s = 4 MW/den; d = 48 dní
Storage Tower chráněná Laser Turretem.



Weapons Factory: c = 4 400 Cr; s = 2 MW/den; d = 32 dní
Továrna umožňující výrobu raket a lodí.

Teď přichází na řadu Sci-Tech a popis všech blueprintů, které si můžete objednat.

Sci-Tech: c = cena

2nd Generation Mines: c = 55 000 Cr
Zdvojnásobuje rychlost těžby u již existujících i v budoucnu vybudovaných dolů (Mines).

2nd Generation Deep Bore Mine: c = 75 000 Cr
Zdvojnásobuje rychlost těžby u již existujících i v budoucnu vybudovaných hlubinných dolů (Deep Bore Mine).

Anti-Missile Pod: c = 250 000 Cr
viz. Budovy

Anti-Virus Missile: c = 100 000 Cr
viz. Rakety

Asteroid Engines: c = 190 000
viz. Budovy

Asteroid Tracker: c = 40 000 Cr
Tento velmi výkonný počítač, spolupracující se senzory, vám umožňuje sledovat trasy a rychlosti všech známých asteroidů.

Building Armour: c = 110 000 Cr
Nový stavební materiál. Budovy postavené z tohoto materiálu jsou lépe chráněné před nepřátelskými útoky.

Contruction Droids: c = 20 000 Cr
Roboti, kteří mohou zdvojnásobit produkci lodí ve vašich továrnách (Contruction Yard).

Deflector: c = 115 000
viz. Výzbroj

Fleet Battleship: c = 150 000
Plány na stavbu nejsilnější lodi. Více viz. Lodě

Gravity Nullifier: c = 70 000 Cr
Viz. Budovy

Hi-Energy Power Store: c = 15 000 Cr
Zdvojnásobuje kapacitu existujících i v budoucnu postavených skladů energie (Power Store).

Improved Sensors: c = 34 000 Cr
Vylepšené senzory, které budou zabudovány pod zem na nyní, ale i v budoucnu kolonizovaných asteroidech = zbytečnost Sensor Array.

MEGA Missile: c = 500 000 Cr
viz. Rakety

Missile Bay Extension: c = 30 000 Cr
Zdvojnásobuje kapacitu existujících i v budoucnu postavených raketových sil (Missile Silo).

Missile Guidance System: c = 35 000 Cr
Pomocí tohoto zařízení se dozvíte pravděpodobnost zásahu nepřátelského asteroidu vašimi raketami.

Nuclear Missile: c = 300 000 cr
viz. Rakety

Ore Teleporter: c = 150 000 Cr
viz. Budovy

Photon Turret: c = 100 000 Cr
viz. Budovy

Plasma Turret: c = 60 000 Cr
viz. Budovy

Power Amplier: c = 100 000 Cr
Zdvojnásobuje produkci energie u všech nyní i v budoucnu vyrobených slunečních kolektorů (Solar Panel, Solar Generator, Solar Matrix).

Powerplant: c = 40 000 Cr
viz. Budovy

Repair Facility: c = 150 000 Cr
viz. Budovy

Screen Generator: c = 175 000 Cr
viz. Budovy

Seismic Penetrator: c = 120 000 Cr
viz. Budovy

Shield X40: c = 30 000 Cr
viz. Výzbroj

Shield X50: c = 40 000 Cr
viz. Výzbroj

Solar Matrix: c = 30 000 Cr
viz. Budovy

Static Inducer: c = 80 000 Cr
viz. Výzbroj

Stasis Missile: c = 250 000 Cr
viz. Rakety

Terminator: c = 90 000 Cr
viz. Lodě

Turret Optimiser: c = 240 000 Cr
Vynikající vynález, který umožňuje všem nyní i v budoucnu postaveným obraným věžím (Laser Turret, Plasma Turret, Photon Turret) způsobit dvojnásobně větší poškození nepřátelských lodí než doposud.

Virus Missile: c = 350 000 Cr
viz. Rakety

Warp Generator: c = 75 000 Cr
viz. Výzbroj

Lodě:
U nich uvedu jen ty nejdůležitější údaje z toho nepřeberného množství fakt o každé lodi.
o = obrana lodi (počet štítů apod.); d = délka stavby; v = počet míst pro výzbroj (Ion Cannon, Shield X40, Chaos Bomb); n = potřebné nerosty; m = místo stavby (CY = Construction Yard, OSD = Orbital Space Dock, CC = Command Centre); c = cena.

Assault Fighter:
o = 20; d = 20 dní; v = 1; n = 2 Selenium, 2 Crystalite; m = CY; c = 6 000 Cr
Nejhorší bojová loď, její vyrábění je zbytečná spotřeba nerostů.

Combat Eagle:
o = 30; d = 30 dní; v = 2; n = 4 Selenium, 4 Crystali-

te; m = CY; c = 8 000 Cr
Sice je lepší než loď předchozí, ale stejně...

Scout Ship:
o = 5; d = 20 dní; v = 1; n = 4 Selenium, 2 Crystalite; m = CY; c = 3 000 Cr
Výzvědná loď, jediná toho druhu. Můžete s ní provádět špionážní akce, hledat nové asteroidy a provádět průzkum nerostného bohatství na asteroidu.

Destructor:
o = 40; d = 48 dní; v = 3; n = 8 Selenium, 6 Crystalite; m = OSD; c = 15 000 Cr
Sice lepší než všechny předchozí, ale jsou i lepší.

Terminator:
o = 50; d = 80 dní; v = 4; n = 8 Selenium, 2 Dragonium; m = OSD; c = 34 000 Cr
Nejlepší z těch „obyčejných" lodí.

Transporter:
o = 40; d = 114 dní; v = 2; n = 6 Selenium, 1 Dragonium; m = OSD; c = 24 000 Cr
Nepostradatelná loď, jelikož jen ona může zakládat nové kolonie. Navíc v době, kdy ještě nemáte Ore Teleporter, jediný způsob transportace nerostů.

Fleet Battleship:
o = 70; d = 114 dní; v = 6; n = 8 Selenium, 6 Dragonium; m = OSD; c = 60 000 Cr.
Nejlepší bojová loď. Na její výrobu se ale spotřebuje dost Dragonia, které je docela vzácné, takže s ním šetřete!

Orbital Space Dock:
o = 120; d = 86 dní; v = 4; n = 10 Bytanium, 20 Dragonium; m = CC; c = 200 000 Cr.
Nejedná se o loď, ale o vesmírný dok, ve které se dají vyrobit ty nejlepší bojové lodě. Nad každým asteroidem může být jen jeden, ale to stačí vzhledem k jeho obraně a možné výzbroji. A proto i přes vysokou cenu doporučuji co nejdříve postavit.

Následující přehled musím opět trochu vysvětlit. Výzbroj jsem použil k překladu slova „hardpoint", což je místo na lodi, kam se může zavěsit kanón či bomba anebo připevnit štít či jiná obranná pomůcka. Doufám, že jste z tohoto kostrbatého popisu pochopili, o čem je řeč. Jiný ekvivalent nebo opis mě v tu chvíli nenapadnul. Teď jsem vás asi spíš trochu zblbnul, a proto se radši pustíme do té výzbroje.

Výzbroj: c = cena; (b) = blueprint

Ion Cannon; c = 1 000 Cr
Nejjednodušší zbraň proti nepřátelským asteroidům, prakticky na nic.

Disruptor: c = 6 000 Cr
Lepší než zbraň předchozí, ale stále nic moc.

Napalm Orb: c = 4 000 Cr
Napalm, co dodat.

Chaos Bomb: c = 12 000 Cr
Vylepšená verze předchozí bomby. Zasáhne větší oblast, účinné zejména proti hustě osídleným asteroidům.

Vortex Mine: c = 5 000 Cr
Průměrná zbraň proti asteroidům.

Laser Cannon: c = 1 000 Cr
Nejslabší protilodní zbraň.

Photon Cannon: c = 4 500 Cr
Dvojhlavňový protilodní kanón.

Plasma Cannon: c = 9 000 Cr
Nejsilnější protilodní zbraň. Plasmový náboj může prorazit i ten nejsilnější pancíř. Pozor na vedlejší účinky.

Static Inducer (b): c = 4 500 Cr
Pomocí tohoto zařízení je loď schopna vyslat elektromagnetickou vlnu, která poplete elektroniku nepřátelské lodě. Během této doby nepřátelská loď se nemůže hýbat ani útočit a je vám oddána na milost a nemilost.

Warp Generator (b): c = 9 000 Cr
Velice zajímavá věcička, která se v pravidelných intervalech zapíná a vypíná. V zapnutém módu je loď nezasažitelná, ale sama může útočit. V módu vypnutém je vše normální, loď může být zasažena a může útočit.

Deflector (b): c = 12 000 Cr
Toto zařízení obsahuje generátor, který využívá energii k tomu, aby loď částečně absorbovala či odklonila nepřátelský útok.

Shield X10: c = 1 500 Cr
Obranný bonus 10.

Shield X20: c = 3 000 Cr
Obranný bonus 20.

Shield X30: c = 5 000 Cr
Obranný bonus 30.

Shield X40 (b): c = 6 500 Cr
Překvapivě obranný bonus 40.

Shield X50 (b): c = 8 000 Cr
Nejsilnější štít, obranný bonus 50.

K přehledu raket není myslím třeba nic dodávat. Snad jen toto: jsou sice ničivé, ale drahé a na delší vzdálenost nepříliš přesné.

Rakety: c = cena; n = potřebné nerosty

Explosive: c = 1 000 Cr; n = 1 Selenium
Základní raketa s nízkým účinkem. Doporučuji pálit více najednou.

Area Explosive: c = 8 000 Cr; n = 2 Barium
Rakety s ničivějším účinkem než Explosive.

Napalm: c = 6 000 Cr; n = 1 Quazinc
Opět napalm.

Hellfire: c = 20 000 Cr; n = 3 Quazinc
Vylepšená verze předešlé rakety. Může zasáhnout větší oblast. Nejúčinnější raketa proti hustě osídleným asteroidům.

Scatter: c = 10 000 Cr; n = 3 Selenium
Vylepšená verze základní rakety Explosive. Scatter se nad povrchem rozdělí na 25 bojových hlavic a tak zasáhne větší oblast.

Vortex: c = 9 000 Cr; n = 3 Crystalite
Raketa, která se rozdělí na jakési elektrické blesky, jež poškozují budovy, kterých se dotknou.

Nuclear (b): c = 50 000 Cr; n = 5 Asteros
Velmi ničivá zbraň. Při zásahu může zničit všechny budovy a navíc i poškodit lodi na orbitu. Asteroid může být po tomto zásahu desítky let neobyvatelný, takže bacha!

Virus (b): c = 30 000 Cr; n = 1 Traxium
Velice mocná raketa, která bohužel-nebo naštěstí-potřebuje velice vzácný nerost Traxium. Obsahuje substanci, která po zásahu začíná přeměňovat strukturu povrchu asteroidu, na němž pak nebude moct stát žádná budova.

Anti-Virus (b): c = 10 000 Cr, n = 4 Barium
Odstraňuje účinky přecházející rakety. Pomalu, ale jistě. Mějte vždy vyrobenou alespoň jednu.

Mega (b): c = 65 500; n = 1 Nexos
Nejničivější zbraň! Jednoduše zlikviduje celý asteroid. Ten se prostě rozlétne na kousky.

Stasis (b): c = 40 000 Cr; n = 2 Korellium
Nejnovější vynález. Účinek rakety po zásahu zmrazí na určitý čas celý asteroid. Žádná loď či raketa nemůže odstartovat ani přistát. Velice podivná zbraň.

V případě, že už nebudete vědět co s penězi, nebo alespoň, když budete již mít vše, co zatím potřebujete, a ještě vám nějaké peníze zbudou, doporučuji je investovat do špionáže pomocí satelitů. Můžete se pak dozvědět spoustu zajímavých a velice užitečných informací, i když ne zrovna levně.

spy satellite info

Population: populace na daném asteroidu

Missile inventory: počet raket v silech uvnitř asteroidu. Rakety jsou rozděleny dle ničivosti do tří kategorií. Ve čtvrté kategorii jsou rakety s neznámým účinkem.

Number of enemy asteroids: udává počet nepřátelských asteroidů. V součtu mohou být zahrnuty i ještě neobjevené asteroidy.

Our asteroids known to enemy: počet našich asteroidů, o jejichž existenci nepřítel ví (ty pak nemusí být bráněny).

Building inventory: seznam budov na asteroidu. Ty jsou rozděleny na obranné, útočné, základní a na budovy produkující energii.

Make up of deployed fleet: v případě varování o vypuštění nepřátelské flotily lze získat informace o počtu normálních a bitevních lodí.

Destination of deployed fleet: informace o cíly vypuštěné flotily.

Destination of missile strike: informace o cíly právě vypuštěných raket.

Upozornění: některé informace získané ze satelitů mohou být nesprávné. Tetracorp za případné škody nepřebírá žádnou odpovědnost.

Na závěr uvádím všechny mně známé shortcuty čili klávesové zkratky pro některé operace. Jejich funkce se špatně vysvětluje a nejlépe to pochopíte, když je vyzkoušíte.

shortcuts:
D - zapíná a vypíná demoliční mód.
S - zapíná a vypíná ovládání lodí.
Space - přepíná pohledy na asteroid.
kurzorové šipky (doleva a doprava) - otáčení asteroidu
klávesy „1-9" - jejich funkci nejlépe poznáte v menu, kde si vybíráte budovy na stavbu.
F1-F10 - přepínání mezi navolenými asteroidy.

LEWIŠ ■

AMIGA

Darkmere

Opět pro začátek několik poznámek. Tato mapa vám asi zas bude působit potíže, ale vzhledem k častým patrovým rozdílům to jaksi nešlo jinak. Tolik k mapě, jo a abych nezapomněl, na začátku vám opět zmizí všechny vaše věci, takže se nelekněte. A ještě něco, u závěrečných levelů bývá zvykem přehlídka všech nestvůrek, ani Darkmere není výjimkou, takže se můžete těšit na celou plejádu (7) vašich oblíbených nepřátel. To by tak stačilo, vzhůru na:

LEVEL 3 - JESKYNĚ

Nejprve jedna rada. Schovejte si pro závěrečný souboj jídlo + pití na doplnění energie, alespoň jeden lektvar síly (strenght potion) a zhruba tak dva „sejvovací" lektvary. Jestli jste ready, můžete vyrazit.

1 - Jděte do knihovny. Přečtěte si tam nějakou knihu (sice tam je jen jedna kniha, ale to je detail). Dozvíte se o obětním rituálu orků. Neváhejte, představení se koná v chrámu.

2 - V chrámu (trochu honosný název pro místnost s jedním obětním stolem) vás čeká rozzuřený šaman, kterému jste překazili jeho skvělou show. Raději ho zabijte, než se rozzuří ještě více. Zachráněná oběť vám poděkuje (ještě aby nadávala) a řekne vám pár rad a místních drbů. Seberte díku, která po šamanovi zbyla, budete ji potřebovat ke konci levelu.

3 - Dejte na radu té oběti a vydejte se k vězení. Většina strážců (pavouci apod.) má u sebe klíč k nějaké cele. Tu otevřete, pozor! V nějakých celách jsou jen přišerky, osvoboďte vězně a pokračujte dále. Až osvobodíte všechny vězně, vraťte se do cely 6, pokecejte s obyvateli té cely, dostanete klíč k poslední (č.11) cele. V té je uvězněn strýc Bob, o kterém již toho hodně víte. On vám řekne kombinaci potřebnou k použití výtahu.

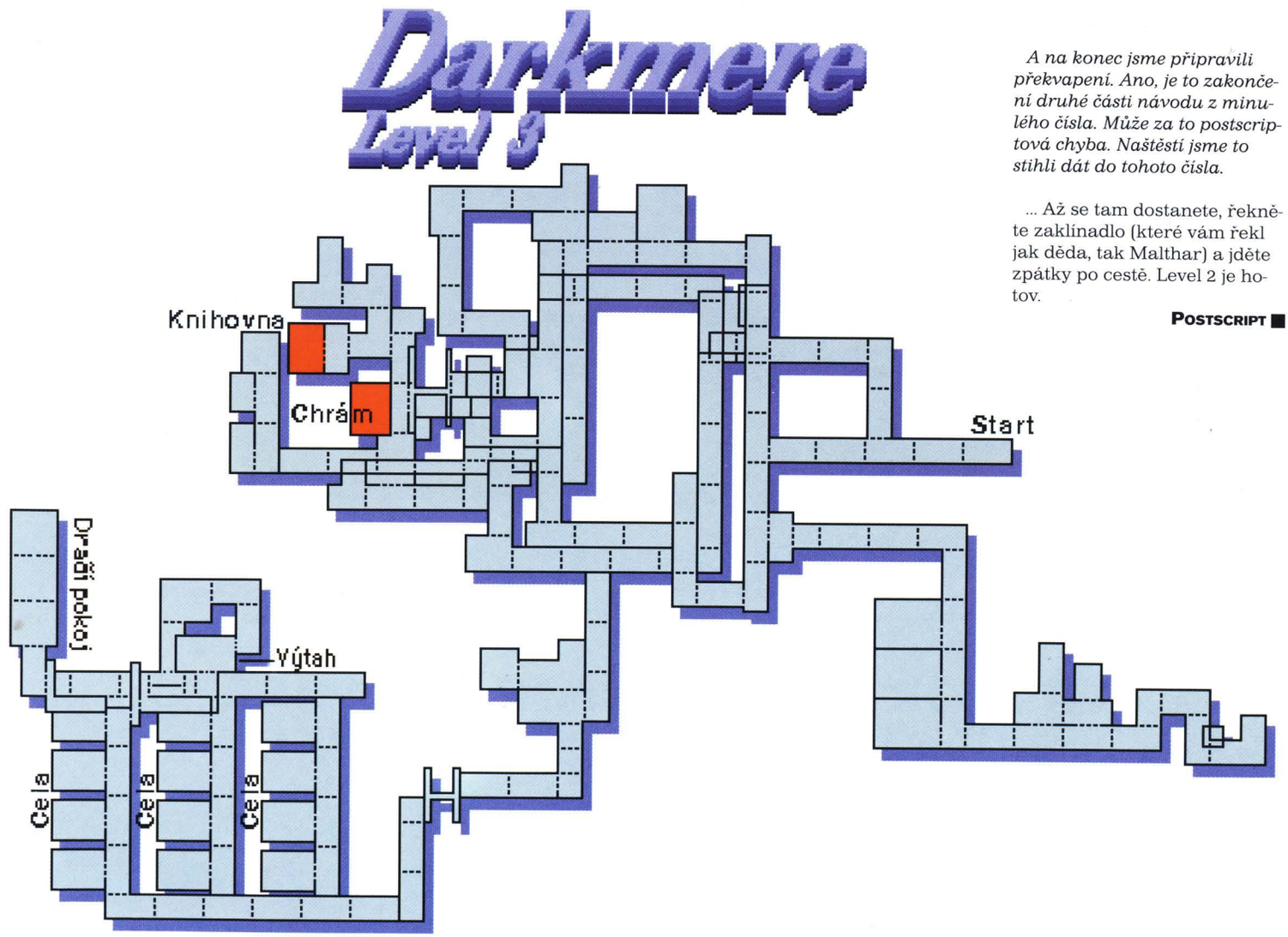
4 - Na nic nečekejte, vydejte se tam, stiskněte páky a hurá do finále. Stále jděte, dokud se nedostanete k podivným dveřím. Vložte do nich šamanovu díku a uložte pozici!

5 - Teď přijdou opravdové problémy. Následuje totiž Dračí pokoj, který je plný vajíček s malými draky. A teď bacha. Jakmile se nějaký drak vylíhne, musíte ho okamžitě zabít, jinak neodcházejte z místnosti! Při návratu už by tam byli dráčci dva a stále by se líhli další a to by bylo nad vaše síly. V místnosti je i hlavní dračice Berengaria, která vám zatím jen poví svůj příběh. Ten uvedu jen ve stručnosti, abyste věděli, jak je to zamotané. Tato dračice je totiž tím drakem, kterého údajně zabil Ebrynův otec. Jenže ona je živá, a proto mohla vymyslet tento plán. Proměnila se ve sličnou elfku, kterou Gilborn pojal za manželku a která mu brzy povila syna, jenže pak už nemohla vydržet v elfí podobě, musela se změnit zpátky v dračici a to znamenalo zmizet. Nyní již opět nabila síly a chce Gilbornovi ukázat svou pomstu.

6 - Pokud jste se řídili mou radou a zabili tudíž všechny bratříčky a sestřičky, vraťte se do chodby a uložte pozici. Pak doplňte energii a vypijte lektvar síly. Nyní máte možnost stát se i matkovrahem, do toho!

V případě úspěchu (tak těžké to zas není) vás čeká „animace" a outro. Jsou to sice jen obrázky s textem, ale furt lepší než jen nápis vyhráli jste apod. A navíc má zajímavý závěr, který víc než naznačuje, že se dočkáme pokračování. Nashledanou u Darkmere2 se těší

LEWIS



A na konec jsme připravili překvapení. Ano, je to zakončení druhé části návodu z minulého čísla. Může za to postscriptová chyba. Naštěstí jsme to stihli dát do tohoto čísla.

... Až se tam dostanete, řekněte zaklínadlo (které vám řekl jak děda, tak Malthar) a jděte zpátky po cestě. Level 2 je hotov.

POSTSCRIPT

NA VLNÁCH MULTIMEDIÍ...

JRC®

FALCON 030

Atari Falcon 030 Ryze multimediální 32 bitový počítač založený na procesorech MOTOROLA MC68030 (takt 16/32/40 MHz podle přání) a DSP 56k (takt 32 MHz). V základním provedení Hi-Color grafika (65536/768x480) pro zpracování videa (S-VHS), overlay bit pro vkládání animací a titulkování, podpora genlockingu, 16 bit stereo zvuk (vstup/výstup), DSP pro profi práci se zvukem, harddiskrecording. Interní harddisk 80 MB, vnější rozhraní SCSI 2, LAN, 4 MB RAM.

DOPLŇKY:

- Externí harddisky SCSI2 (520 kB - 2 GB)
- Výměnné disky SyQuest SCSI 3.5"
- CD mechaniky SCSI
- Monitory SVGA
- Koprocesory 68882
- Akcelerátory, Grafické karty
- Paměťové karty (8/14 MB)
- Videodigitizery, provedení ve věži na přání

SOFTWARE:

- Texteditor MAT 2
- Atari Works
- FAUST - účetnictví
- Grafická studia
- Programovací jazyky
- Hudební programy
- Národní prostředí
- ST čeština II
- Literatura
- Velké množství domácích i zahraničních her

JAGUAR

Multimediální herní systém, 5 paralelních 64-bitových RISC procesorů. V současné době nejvýkonnější herní systém o výkonu 55 MIPS, se sběrnicí o propustnosti 106 MB/s, Truecolor + alfa kanál, HIFI zvuk v CD kvalitě, hardwarová podpora gourardova stínování, 3D z-bufferingu...

HRY:

Wolfenstein 3D • Crescent Galaxy • Evolution Dino Dudes • Raiden • Tempest 2000 • Alien vs Predator • Checkered Flag II • Club Drive • Kasumi Ninja • Star Raiders • Tino Toon • Doom • Brutal Football • Cybermorph

ATARI 800 XE

- nenáročný domácí počítač s možností připojení disketové jednotky, tiskárny a kazetového magnetofonu.
- Velké množství hardwarových doplňků, her, užitkových a výukových programů.

AMIGA 1200

32 bitový počítač založený na procesoru MOTOROLA 68EC020 s taktem 14 MHz, grafika na bázi AGA čipů (24 bitová paleta barev). Operační paměť 2/11 MB zajišťující chod nejnáročnějších programů. Díky kompatibilitě s nižšími modely počítačů Amiga je dnes na trhu široká paleta software. Počítač lze připojit na běžný televizor anténním nebo video vstupem nebo VGA monitor, smozřejmostí je stereo výstup zvuku.

DOPLŇKY:

- Interní harddisky (20 - 540 MB)
- Paměťové karty (1/5/9 MB)
- Koprocesory 68882
- Akcelerátory
- Cvrček - stereo sampler
- AMADEUS - midi rozhraní
- Videodigitizery
- Paralelní síť

SOFTWARE:

- Výukové programy (Aj, Nj, Mat., Čj)
- Účetnictví "Podnikatel 3.0"
- AMOS 1.3 (Basic)
- Národní prostředí
- Hudební moduly
- Organizer
- Utility "Asterion"
- Obrovská nabídka her (domácí i zahraniční tituly)
- Literatura

AMIGA CD32

Multimediální 32 bitový systém založený na procesoru Motorola 68EC020 s taktem 14 MHz, grafika na bázi AGA čipů (24 bitová paleta barev), kompatibilita s Amigou 1200. Operační paměť 2MB zajišťující chod nejnáročnějších her a systémová podpora přehrávání běžných audio CD, CD+G znamenají 100% využití zabudované CD mechaniky. Speciální modul pro MPEG-I dekompresi dat umožňuje plynulé přehrávání video disků v kvalitě S-VHS. Díky kompatibilitě s nižšími modely počítačů Amiga je dnes na trhu široká paleta software včetně disků pro předchůdce CD32 (CDTV). CD 32 lze připojit na běžný televizor anténním nebo video vstupem, samozřejmostí je stereo výstup toužící po spojení s vaší Hi-Fi věží. Expanzní slot umožňuje přestavbu CD 32 na plnohodnotnou Amigu 1200.

HRY:

7 Gates of Jambala • Alfred Chicken • Alien Breed • Beavers • Brutal Football • Bubba'n Stick • Burning Rubber • Cannon Fodder • Castles 2 • Chambers of Shaolin • Chaos Engine • Chuck Rock 2 • Chuck Rock 1 • D-Generation • Dangerous • Streets • Dennis • Deep Core • Disposable Hero • Diggers, Dracula • First Fortsen • Elite II - Frontier • Gunship 2000 • Humans I & II • James Pond 2 Robocod • James Pond 3-Oper • Mean Areas • Microcosm • Morph • Nick Faldo • Nigel • Mansell's World Champ • Overkill • Pinball Phantasies • Pirates Gold • Psycho Killer • Reach Out for Gold • Seek and Destroy • Sensible Soccer • Sleep Walker • Summer Olympics • Surf Ninjas • Town With No Name • Treasure in the Silver Lake. Trivial Pursuit • Trolls • Whales Voyage • Zool 2

PLNÝ SORTIMENT FIRMY JRC NAJDETE V NÁSLEDUJÍCÍCH PRODEJNÁCH:

PC SHOP
Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel., fax: 02/24228640

CONSUL
náměstí Republiky 12
Plzeň

Pálenická 28
323 17 Plzeň
tel: 019/523721

JRC®
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258